



PlayStation®

Revista Oficial - España

SÓLO 1'95€

97 • FEBRERO 2009 • 1,95 €
CANARIAS 2,10 €

¡Vota! Los MEJORES JUEGOS de 2008

Y GANA FABULOSOS PREMIOS

RESIDENT EVIL 5

¡YA TENEMOS EL SURVIVAL HORROR MÁS ESPERADO!

GUÍA COMPLETA DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

¡PRIMER BOMBAZO DE 2009!

KILLZONE 2

PS3

¡Sangre y plomo en el planeta de los Helghast!

TODO SOBRE
★ GOD OF WAR 3
★ UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!



DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Prince Of Persia (PS3)
- Rise Of The Argonauts (PS3)
- Damnation (PS3)
- Dragon Ball Z Infinite World (PS2)
- Football Manager Handheld 2009 (PSP)

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00097

TODAS LAS NOVEDADES: STREET FIGHTER IV • F.E.A.R. 2 • TEKKEN 6 • SKATE 2 • RIDE TO HELL • H.A.W.X. • EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA CONQUISTA • WANTED • ETERNAL SONATA • PERSONA 4 • CRASH COMMANDO...



Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH

Presidente de la Comisión Ejecutiva JUAN LLOPART
Director General CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Directora del Área de Revistas MARTA ARIÑO
Director del Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director del Área de Plantas de Impresión ROMÁN DE VICENTE
Director del Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director del Área de Prensa ENRIQUE SIMARRO
Director del Área de Libros FAUSTINO LINARES

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA HERRÁN
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, OMAR ÁLVAREZ, EDUARDO GARCÍA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@lga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@l-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@lgalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihellas@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Sodersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



UN INVIERNO DULCE Y BLANCO



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Me siento como Don Quijote en las llanuras amolinadas de La Mancha»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«En invierno mi mejor amigo es un c... prehistórico»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Voy a aprender a tocar mi teclado nuevo con la mente»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Cada día que pasa me noto el rostro más pixelado»



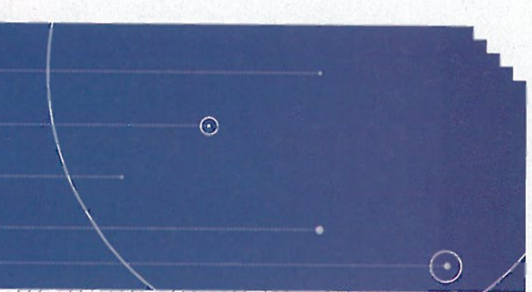
Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Busco mansión de alquiler con piscina de tres pisos»



Y me atrevería a decir que cálido, aunque solo sea en emociones. Apenas recuperados del periodo navideño y sumidos en la famosa «cuesta» de enero nada mejor que una reducción de precio para celebrar que somos la revista de videojuegos más leída de España gracias a todos vosotros. Aquellos que vean en febrero un mes de transición y poca «chicha» tendrán que cambiar de teoría, porque comienza la temporada con sensaciones muy fuertes y con lanzamientos que muy bien podrían haber protagonizado la recta final del año. Primero Killzone 2, luego Capcom por partida doble con Street Fighter IV y Resident Evil 5. Creo que no hay mejor forma de pasar una cálida estación invernal. Por cierto, si todavía estáis en modo ahorro yo que vosotros me daba una vuelta por la Store y me hacía con los servicios de Söldner X y Crash Commando: por menos de 10 euros os llevaréis dos maravillas al disco duro de vuestra PS3.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...



37 días ha tardado R. Dreamer en despedirse de nosotros. ¡Le echaremos mucho de menos!
6 horas es el tiempo de espera mínimo entre partida y partida de Street Fighter IV. ¡A la cola!
2 seg. tardó Last Monkey en saltar sobre Resident Evil 5 y jugar con los dos protagonistas a la vez.
5 minutos comentando nuestras fechorías en las vacaciones de Navidad. ¡Ah!, pero ¿ha habido vacaciones?
9 horas tirándonos bolas de nive en pleno cierre.

sumario

#97 FEBRERO 2009



PS3


Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.


ORO


PLATA


BRONCE

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

TEMA DE PORTADA



126 **ZONA VIP.** LOS INTEGRANTES DEL GRUPO DESPISTAOS SE ATREVEN A PROBAR CON NOSOTROS ROCK BAND



Los **MEJORES JUEGOS** *de* **2008**

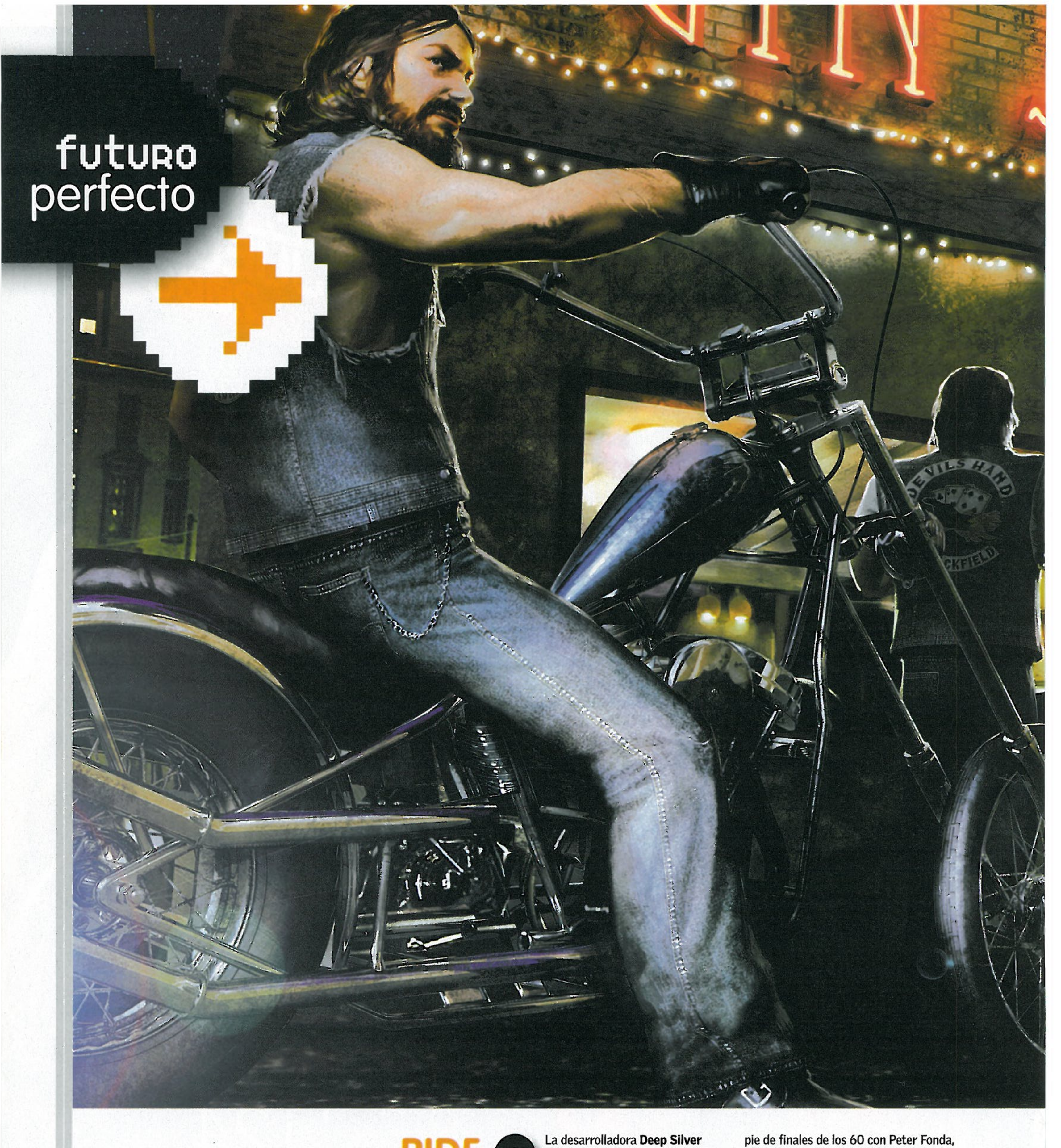
40 **LOS MEJORES DEL AÑO.** AYÚDANOS A ESCOGER LOS JUEGOS GANADORES DE 2008



64 **F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN.** EL ANÁLISIS DEL SHOOTER MÁS SOBRENATURAL



124 **MÚSICA.** EL REGRESO DE AMAIA MONTERO EN SOLITARIO



RIDE TO HELL

PS3

FECHA DE LANZAMIENTO 2009

La desarrolladora **Deep Silver** nos tenía reservada una agradable y voluptuosa sorpresa. Voluptuosa por las curvas de las que hacen gala las motos que se convierten en las auténticas protagonistas de este juego: *Ride To Hell*. Un título que te hará sentir como en Easy Rider, la película que inmortalizó el movimiento motero y la contracultura hippie de finales de los 60 con Peter Fonda, Dennis Hopper y Jack Nicholson como protagonistas. Y, al igual que el largometraje, el juego cuenta con una banda sonora impresionante. **Deep Silver** ha licenciado más de 300 canciones de la época, entre las que se encuentra 15 clásicos imprescindibles. *Ride to Hell* es un juego de entorno abierto en el que encarnamos a Ray, un



Limar diferencias. Ride To Hell no solo recupera el espíritu puramente motero de los 60, también su caracter conflictivo. Tendrás que defender a tu banda, tu moto y tu chica usando cualquier arma, ya sea a pie o con duros combates en moto.

veterano del Vietnam, que a su regreso termina formando parte de una banda de moteros, Devils Hand. El jugador recorrerá a todo gas la Costa Oeste americana: desiertos, entornos urbanos y costeros. A lo largo del camino se verá obligado a defender a su banda, a sus chicas y sus monturas de las bandas rivales, en brutales peleas a pie y en moto.

El juego presenta un completo editor para que puedas construir la moto de tus sueños. También se incluirá funcionalidad *Online* para que puedas compartir fotos de paisajes, mujeres bonitas y bellezas de dos ruedas con otros usuarios. Aunque el juego está previsto para el segundo cuarto de 2009, todavía no hay una fecha definitiva para su lanzamiento. ◀◀



Gran banda sonora. Para recrear el fenómeno de las bandas moteras de la Costa Oeste americana, Deep Silver no ha querido dejar ningún cabo suelto. Por eso ha incluido en el juego más de 300 canciones originales de los 60, incluyendo 15 clásicos imprescindibles.

Piérdete en la Costa Oeste. Ride to Hell te conducirá por un gigantesco mapeado para que puedas experimentar la libertad de ir en tu moto por donde te plazca. Desde grandes urbes, hasta pequeños pueblos, pasando por el desierto o carreteras costeras.









MONTURAS DE LOS '60. Para recuperar la esencia de los Ángeles del Infierno de finales de los años 60, **Deep Silver** nos proporciona un completo editor para que seamos capaces de mejorar y adaptar nuestra moto a las exigencias de cada momento. Cuanto mejor sea la moto, más posibilidades tendrá el protagonista de acabar con éxito sus misiones.



El estilo desenfadado e indómito de Ride To Hell queda patente en toda su iconografía.



TECNO

ULTRA FINA Y SEGURA

Sony Bravia ZX1

Se trata del televisor LCD de 40" más delgado del mundo, pues apenas tiene 9,9 mm. de profundidad. A pesar de su extrema delgadez, la excelente calidad de imagen de la que hace gala Bravia no se ve perjudicada gracias a la vanguardista tecnología LED. Otra gran novedad es que no existen cables de señal, ya que hace uso de una conexión wireless de Alta Definición (1080) súper-rápida que transporta la señal audiovisual en tiempo real desde el Media Receiver separado de la pantalla. 4.499 € www.sony.es



RESIDENT EVIL 5

Te contamos todo sobre la quinta entrega de RE en un extenso reportaje, página 44.

UN DVD DE DISEÑO

Saytes NU PDP 100

Tecnología y diseño no son para nada incompatibles, y para muestra este reproductor de DVD con soporte de fibra óptica y calidad profesional. Destaca, además, porque apenas pesa 430 gramos, con un grosor de 1,8 cm. y unas dimensiones de 16 x 15 cm. Es compatible con una amplia gama de formatos y todos los televisores de plasma y LCD. Incluye mando a distancia 149 € www.saytes.es

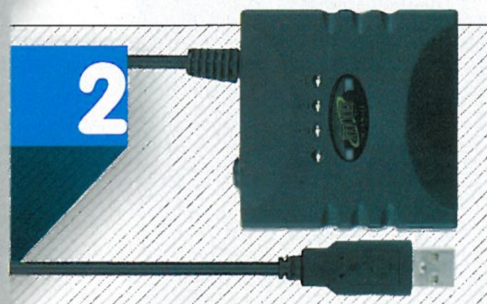


TRES DE NECESIDAD

Accesorios para tu PS3 de Grup Strand 87



1 Volante wireless. Va equipado con tecnología 2,4 GHz para disfrutar a tope con juegos como MotorStorm de PS3. Incluye un simulador de conducción con funciones de movimiento, indicadores LED... 41,95 €



2 Adaptador PS2-PS3. Con este dispositivo, todos los complementos de tu PS2 (mandos, volantes, alfombras de baile...) podrás utilizarlos con los juegos de PlayStation 3. Cuenta, además, con cuatro canales de transmisión. 13,60 €



3 Pro bag. Bolsa de transpote de diseño exclusivo. Perfecto para transportar tu PS3 y sus juegos. Lleva exterior reforzado, parte trasera antishock e interior acolchado con compartimentos para accesorios y cables. 26,20 €



El detalle.

Centro de carga. Útil y cómodo, el IDAPT es un cargador múltiple de dispositivos móviles con clavijas intercambiables compatibles con cualquier aparato: PSP, móviles, MP3, cámaras de fotos, GPS.

TDT DE CUATRO RUEDAS

Stick DVBT-385T

Sí, aunque no lo parezca, ¡es un sintonizador para TDT! Con formato de stick USB, su diseño ha sido realizado por Tonino Lamborghini y está disponible en un pack (presentado en un estuche de lujo) en el que además del sintonizador se incluye mando a distancia, antena, conversor RF para antena externa y CD de instalación. 59 € www.kworld.com.tw/es

LA TORRE DEL SONIDO

Philips DC570

Convierte tu iPod en un potente equipo de música con esta base de Philips. Tiene forma de torre de tamaño reducido y un elegante diseño. Además, ofrece un potente e increíble sonido Hi-Fi mediante el subwoofer integrado.
249 € (iPod no incluido) www.philips.es

TU NUEVO COMPAÑERO DE FATIGAS

eCAFÉ EC-900 de Hercules

El notebook de Hercules combina de manera práctica conexión a Internet y las funciones de comunicación y multimedia con la facilidad de uso, el ocio y el entretenimiento. Va equipado con un disco duro de 60 GB, una batería con una autonomía de 5 horas y una pantalla de 8,9 pulgadas.
329 € www.ecafe.hercules.com



¡RENUEVA TUS ACCESORIOS DE PS3!

Ya puedes adquirir para tu consola PlayStation Eye (la cámara) un teclado y un Headset inalámbricos

Con este triplete de accesorios le darás una nueva dimensión a tu experiencia con **PlayStation 3**. La cámara ya se incluía anteriormente con *Eye Of Judgment*, ahora está a la venta a un precio de 39,99 €. Ya no tendrás ningún problema para integrar tu rostro en juegos como *Little Big Planet, Burnout Paradise, Pro Evolution Soccer* y muchos más. Por otro lado, **Sony C.E.** también ha puesto a la venta un teclado inalámbrico adaptable al *DualShock 3* o *Sixaxis*, para juegos o tareas que necesiten la introducción de texto. Por último, completando esta oferta invernal de la compañía, podrás encontrar también el *Headset* con auricular y micrófono inalámbricos para chatear en red. Teclado y *Headset* tienen un precio de 39,99 €.

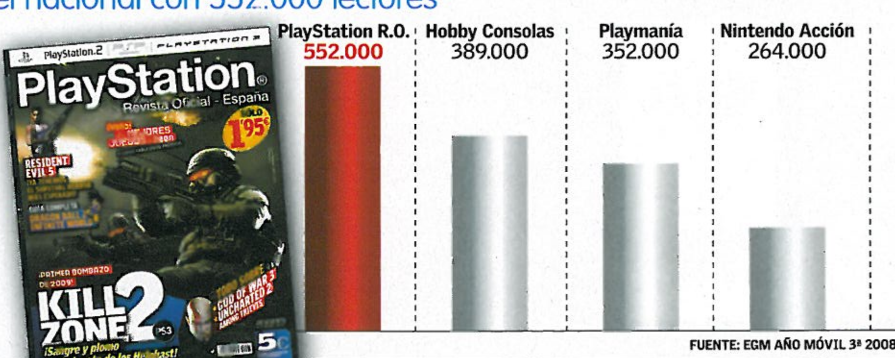




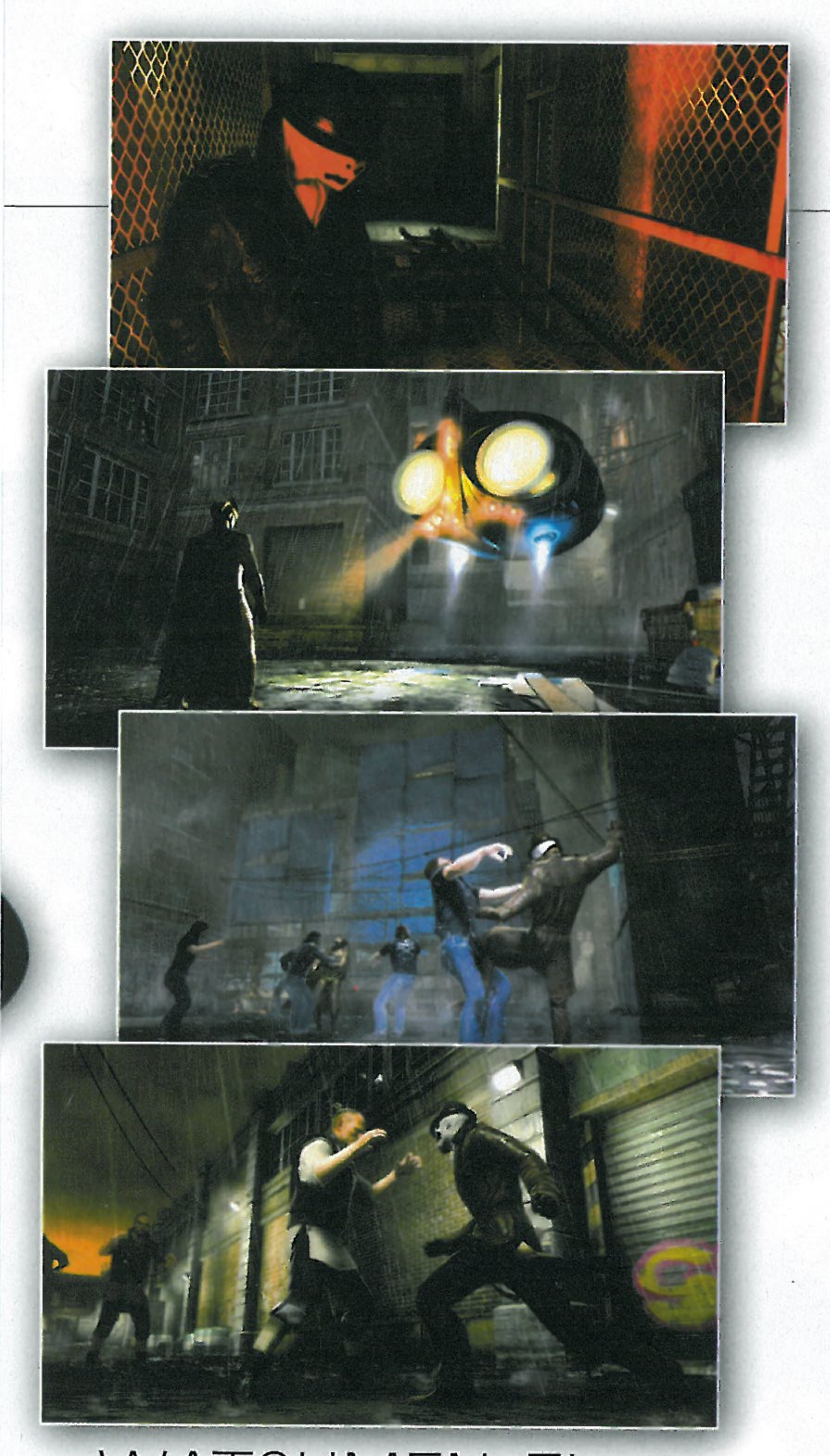
LA REVISTA MÁS LEÍDA DE ESPAÑA

Según la tercera oleada del EGM, PlayStation Revista Oficial vuelve a colocarse como la revista de videojuegos más leída a nivel nacional con 552.000 lectores

Los últimos datos del Estudio General de Medios suponen un aumento de 4,3 por ciento respecto al estudio anterior, situando a **PlayStation Revista Oficial** como el medio impreso líder dentro de las publicaciones especializadas en videojuegos. Aventaja, con 163.000 lectores, a la segunda revista del *ranking*, *Hobby Consolas*, y en 200.000 a *PlayManía*, dedicada en exclusiva a las consolas de **Sony**. Desde la redacción, damos las gracias a todos nuestros lectores por su fidelidad y mantenernos como líderes.



FUENTE: EGM AÑO MÓVIL 3ª 2008



WATCHMEN, EL VIDEOJUEGO

Warner Bros Interactive está produciendo el juego basado en la película

Para principios de marzo está previsto el estreno del largometraje sobre la serie de cómic escrita y dibujada por Alan Moore y Dave Gibbons, *Watchmen*. Al mismo tiempo estará disponible el primer episodio del juego que ha desarrollado **Deadline Entertainment** basándose en el filme. El juego será una precuela de los acontecimientos que tienen lugar en la novela gráfica y la película. La acción se sitúa en 1972 y el guión lo ha escrito Len Wein, veterano de la industria del cómic, para descubrirnos las peripecias de Búho Nocturno y Rorschach en una aventura de acción que se irá publicando en una serie de episodios descargables en *PlayStation Network*.

TRES DE PACKS DE ENSUEÑO



1 Resident Evil 5 (Japón)

El 5 de marzo aparecerá un pack en Japón de Resident Evil 5, que incluirá una PlayStation 3 de 80 GB con el logo de la compañía Tri-Cell, la que sustituye a Umbrella en sus intenciones malignas. El pack incluye, además, un segundo mando. Todo por 48.980 ¥, lo que equivale a unos 400 €.



2 Yakuza 3 (Japón)

El pack de Ryu Ga Gotoku incluye el juego Yakuza 3, una PS3 White Ceramic, un DualShock 3 y pegatinas para personalizar la consola. Se pondrá a la venta en marzo por 47.040 ¥ (unos 385 €).



3 Ratchet & Clank: E.T.I. (EE.UU.)

La caja contiene una PSP 3000, Ratchet & Clank: El Tamaño Importa, el UMD «La Búsqueda 2: El Diario Secreto», un voucher para descargar Echochrome y una memory stick de 1 GB por 199 $.









GOD OF WAR III

El Dios de la guerra nos muestra su regreso por primera vez in-game

Mi venganza lo es todo. Con esta frase comienza el espectacular tráiler de ***God Of War III*** que hemos podido ver para entrar con buen pie este nuevo año. En poco más de treinta segundos vemos a un Kratos más espectacular, temible y poderoso que nunca, destrozando múltiples enemigos, sean gigantes, esqueletos o pajarracos, y todo ello con una definición gráfica difícil de igualar en estos momentos.

Desde el apocalíptico vídeo en el último **E3**, que sirvió poco más que de anuncio oficial y en el que podíamos ver un mundo devastado y a Kratos en lo alto de un edificio prácticamente en ruinas, las noticias de ***God Of War III*** han sido casi nulas.

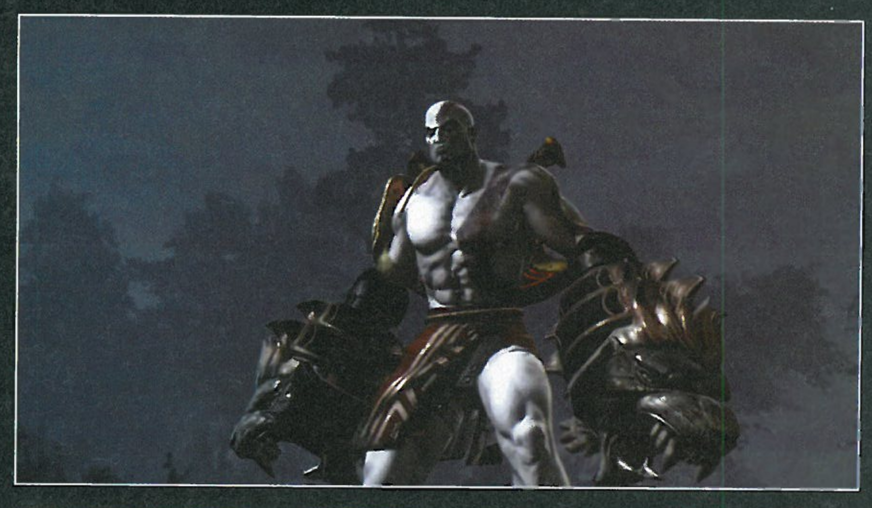
Sabemos que el juego lleva en producción, por lo menos, desde 2007, pero ni David Jaffe ni Cory Barlog, responsables de la primera y la segunda parte de **PS2** respectivamente, están participando en la creación de este tercer título. Aún sin ellos, el estudio sí que sigue siendo el mismo: **Sony Santa Monica**.

Todo el desarrollo se está llevando con un absoluto secretismo y casi todo lo que llega son rumores. Uno de los más sonados y lógicos dice que éste podría ser el final de la saga y, por tanto, el juego que cerrase la historia (recordemos la enigmática frase de los créditos de *GOW II*: «el final comienza»). De la trama también se sabe poco, aunque se da por seguro que Kratos continuará con su particular lucha contra los dioses del Olimpo y que, salvo sorpresa, contará con la ayuda de los titanes. ¿Cuándo podremos por fin disfrutarlo? Tampoco se sabe, pero se dice que el último trimestre del año, quizá de cara a las próximas navidades.





Parece que los grandes enemigos seguirán presentes en esta tercera entrega. Aquí vemos a Kratos intentando degollar a un gigante.





« **Leones como brazos.** Menudas armas que se gasta nuestro querido Kratos. No sabemos si serán tan efectivas como las tradicionales pero, desde luego, imponer sí que imponen.

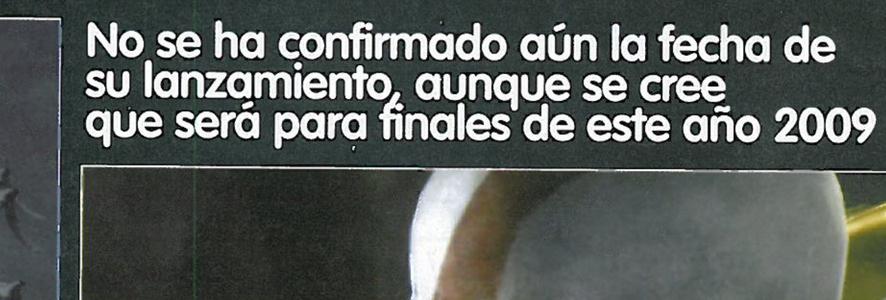
Mucha sangre. No podía ser de otra manera. Si por algo se ha caracterizado GOW es por su gusto por las vísceras y las muertes brutales. En la tercera entrega también las habrá.



Vaya cara se le ha quedado al pajarillo ese. No deja de ser normal si tenemos en cuenta quién se ha agarrado a su pescuezo.



No se ha confirmado aún la fecha de su lanzamiento, aunque se cree que será para finales de este año 2009



No se aprecia tan bien en las capturas, pero la espectacularidad y calidad de este vídeo nos ha dejado a todos con la boca abierta.



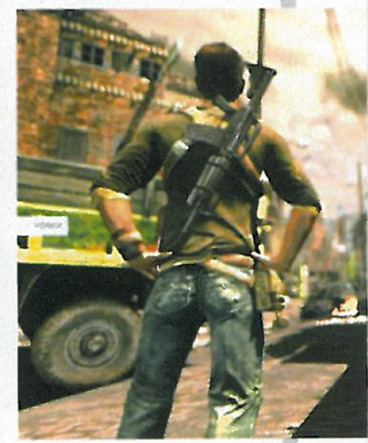


Ahora también podremos acabar con los enemigos de manera más limpia y ruin: por la espalda y rompiéndoles el cuello.









UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Nathan Drake abandona las selvas tropicales por el frío del Himalaya en busca de un nuevo y preciado tesoro. Más aventuras, más acción y más espectáculo pirotécnico sólo en PS3

Si en la primera entrega, su antepasado Francis Drake fue el gancho de Nathan para encontrar El Dorado, ahora a quien seguirá los pasos será a Marco Polo por toda Asia. Olvídate de los continuos paisajes selváticos de la primera parte; es hora de adentrarse en ambientes mucho más variados y bastante menos idílicos.

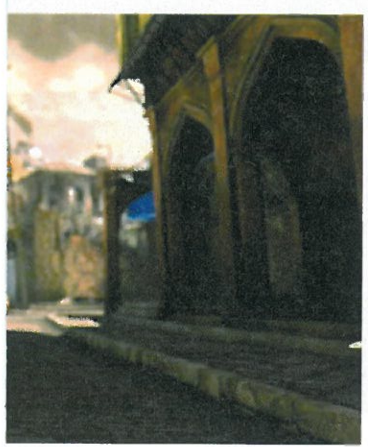
En *Among Thieves*, **Naughty Dog** pretende continuar y mejorar el brillante aspecto y jugabilidad del primer título. Seguimos estando ante un juego de acción, pero se van a incorporar nuevos elementos, como la posibilidad (que no obligación) de resolver mediante sigilo las situaciones difíciles, así como nuevos movimientos para las coberturas, que nos proporcionarán más opciones para salir airosos de todo tipo de situaciones.

El apartado técnico también va a ser sustancialmente mejorado, siendo lo más destacable la total supresión de tiempos de carga entre escenarios y cinemáticas.

Ya estamos deseando ponerle las manos encima a esta gran exclusiva, aunque no se sabe nada acerca de su lanzamiento.







« Según Naughty Dog, Uncharted I no llegaba a utilizar el 30% o 40% de la capacidad gráfica de PS3. Con Among Thieves quieren llegar mucho más lejos.













Arte Triple A. Aunque esté en un segundo plano, el arte de un juego tiene un importante papel en su diseño y nunca está de más echarle un vistazo. Por cierto, la de la izquierda es la nueva «amiguita» de Drake.

EL PRIMER TRÁILER

No podía empezar de manera más emocionante. El primer vídeo del nuevo Uncharted nos presenta a un Nathan Drake con ciertas complicaciones. Y es que, despertar dentro de un tren accidentado y ver que está a punto de caerse por un precipio no es plato de buen gusto para nadie...



















X-MEN ORIGINS WOLVERINE

Película y juego sobre Lobezno

Se está convirtiendo en una costumbre acompañar el estreno de una película con su correspondiente juego. Esta vez le toca el turno a ***X-Men Origins: Wolverine***, de **Twentieth Century Fox**. La aventura desarrollada por **Raven Software** narra los orígenes de uno de los personajes más emblemáticos de la **Marvel**, Lobezno, y muestra qué le ocurre desde su huida del complejo *Weapon X* hasta su llegada a las selvas africanas. El juego muestra una serie de escenarios reales en los que Lobezno podrá utilizar sus poderes y sus temibles garras de *adamantium*. Lanzamiento previsto para mayo.



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Una de las temáticas menos explotadas en los videojuegos es el Salvaje Oeste. Hace unos años *Call Of Juarez* fue toda una sorpresa en primera persona repleta de indios, vaqueros y bandidos fuera de la ley en Xbox 360. Ahora **Ubisoft** ha anunciado que la compañía polaca **Techland** está trabajando en una segunda parte, que en realidad será una secuela del primer título. El jugador podrá degustar intensamente el sabor del lejano oeste encarnando a los hermanos McCall. Sus pasos te guiarán desde la Guerra Civil americana en el estado de Georgia, hasta las ruinas aztecas en Meo. *Call Of Juarez: Bound In Blood* verá la luz a lo largo de 2009.

LOS MEJORES JUEGOS EN EL GAMERS DAY 2008

Cinco lectores de la revista visitaron las oficinas de Sony C.E. por un día



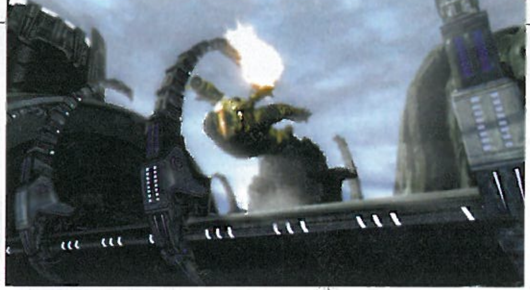
El pasado 17 de diciembre **Sony C.E.** celebró una nueva edición del **Gamers Day**. Entre los invitados al evento había cinco lectores de **PlayStation Revista Oficial**. En las oficinas de **Sony** pudieron conocer de primera mano las principales novedades para **PSP**, **PlayStation 2** y **PlayStation 3**. Uno de los platos fuertes del evento fue la presentación de una beta jugable de *Killzone 2*. Los asistentes tuvieron la oportunidad de probar el nuevo *shooter* de **Guerrilla Studios** para **PlayStation 3**. Tampoco faltaron títulos como *Little Big Planet*, *Resistance 2* o *MotorStorm: Pacific Rift* entre otros. Eso sin contar con los juegos desarrollados por otras compañías, que también hicieron las delicias de los presentes. *FIFA 09*, *Guitar Hero: World Tour* y la presentación de un par de vídeos de la segunda entrega de *Uncharted* fueron el colofón de un día lleno de sorpresas para los «jugones» que tuvieron la oportunidad de asistir.



« En acción. Nemesis no se quiso perder la oportunidad de compartir un día con nuestros lectores y de paso disfrutar con lo mejor para PlayStation 3.



Acción por los aires. Una de las principales características de Dark Void es que los combates se desarrollan tanto en el suelo como por el aire, abriendo el abanico de posibilidades del juego a niveles insospechados.



CAPCOM Y LA TEORÍA DE LA CONSPIRACIÓN

Dark Void es un nuevo shooter en 3D para PS3

No sólo de *Resident Evil* vive el hombre, y **Capcom** lo sabe. Por eso está preparando un nuevo *shooter* en 3D. La historia se basa en la teoría de la conspiración y fenómenos extraños. Un piloto en una misión rutinaria se pierde en el Triángulo de las Bermudas y aparece en un extraño universo paralelo llamado *The Void*. Allí le está esperando una malvada raza alienígena conocida como The Watchers contra la que el protagonista no tendrá más remedio que luchar encabezando a The Survivors, el grupo que se opone a los extraterrestres. En ***Dark Void***, la acción se desarrolla con una perspectiva en tercera persona, combinando el ataque tanto a nivel aéreo como en el suelo, lo que le da un interesante giro a la forma en la que se desarrolla la acción. A lo largo del juego, podrás ir mejorando tus armas. No hay fecha definitiva para su lanzamiento.

OVERLORD II VERÁ LA LUZ EN 2009

La secuela de *Overlord* nos trae de nuevo a escena a los Minions, más inteligentes, más malos y más graciosos que nunca. Como señor de estas bestias podrás conquistar reinos y destruir sin piedad a sus enemigos. La segunda entrega de esta franquicia de **Codemasters** intentará cosechar el mismo éxito que su antecesor. En esta ocasión se han basado en el Imperio Romano para que el Overlord de turno dirija a sus legiones de Minions.









RESISTANCE RETRIBUTION SALDRÁ EN MARZO

El hermano pequeño de *Resistance 2* promete ser uno de los mejores títulos para **PSP** en 2009. Aunque ha tenido que adaptarse a la portátil, se ha optado por una perspectiva en tercera persona, para contarnos qué sucede entre el primer y segundo capítulo de la saga. También se ha recurrido a otros cambios, como un sistema automático de cobertura y la incorporación de un modo *Online* para 8 jugadores. Estará a la venta el 13 de marzo.

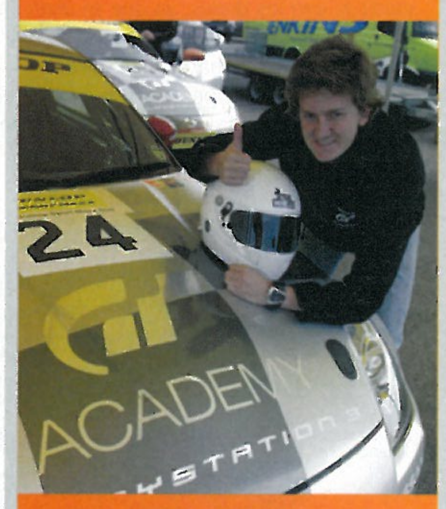


Sackboy en la San Silvestre

Little Big Planet patrocinó la primera edición de la Mini San Silvestre Vallecana. El evento tuvo lugar en el estadio Teresa Rivero y fue apadrinado por el atleta español Chema Martínez. El acto pretendía fomentar la práctica del deporte en los más jovenes. Más de 2.000 atletas de 6 a 16 años participaron desde las 11 de la mañana en seis categorías diferentes.
Todos los participantes en esta edición de la Mini San Silvestre Vallecana obtuvieron una gorra de Sackboy, que estuvo animando durante todo el día.

Shoot: Concurso de cortometrajes en PSN

Seis promesas del cine internacional han dirigido otros tantos cortometrajes inspirados en una de las palabras que definen el espíritu de **PlayStation** (Descubrir, Crear, Jugar, Compartir, Conectar, Reto). Han sido producidos por importantes figuras del cine internacional como Jerry Bruckheimer o Montxo Armendáriz. En **PlayStation Network** pueden descargarse tráilers y *making of* sobre los diferentes cortos. Para saber más, **www.psshoot.com**.



GT Academy en las 24 horas de Dubai

Lucas Ordóñez, el ganador de *GT Academy* participó en las 24 horas de **Dubai TOYO Tires**. El evento tuvo lugar el pasado 9 de enero. Es la recompensa a los dos ganadores del torneo *GT Academy*, Lucas Ordóñez y Lars Schlömer. El español compitió formando parte del equipo **Nissan PlayStation**.



METAL SLUG 4

Llegó la hora de ganar la batalla al aburrimiento... ¡esto es la guerra!

Aunque los juegos para móvil son cada día más y más completos, trasladar con tanta fidelidad y acierto un gran clásico como este sensacional *Metal Slug* merece un verdadero aplauso de reconocimiento.

Creado por **I-Play**, ***Metal Slug 4*** es un espectacular *arcade* de disparos en dos dimensiones, con un ritmo de juego muy intenso y una jugabilidad al alcance de todo el mundo... al menos las primeras partidas.

La mecánica es sencilla, pero muy efectiva: avanzar por un escenario en el que no dejan de aparecer enemigos por todas partes, liberar a los rehenes y potenciar nuestro armamento para tener alguna opción contra los enemigos finales.

Tendremos oportunidad de utilizar diferentes vehículos, cambiar de armas durante la partida y, conviene avisarlo ya, tendremos que tener mucho cuidado con los dedos, ya que se usan casi todos los botones del teclado y no es raro salirse de la partida en los combates más duros.

Los escenarios y personajes, con un *look* muy característico de la saga, están magníficamente recreados y son muy coloristas, además de ricos en detalles.







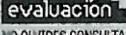
PARA DESCARGARLO ENVÍA METAL AL 404







SI TE GUSTÓ...
FAR CRY 3
Otro juego de darle al gatillo sin parar y de pasar pantallas repletas de enemigos.



NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ Posiblemente la versión más fiel y representativa de la saga para móviles. Divertido y espectacular.

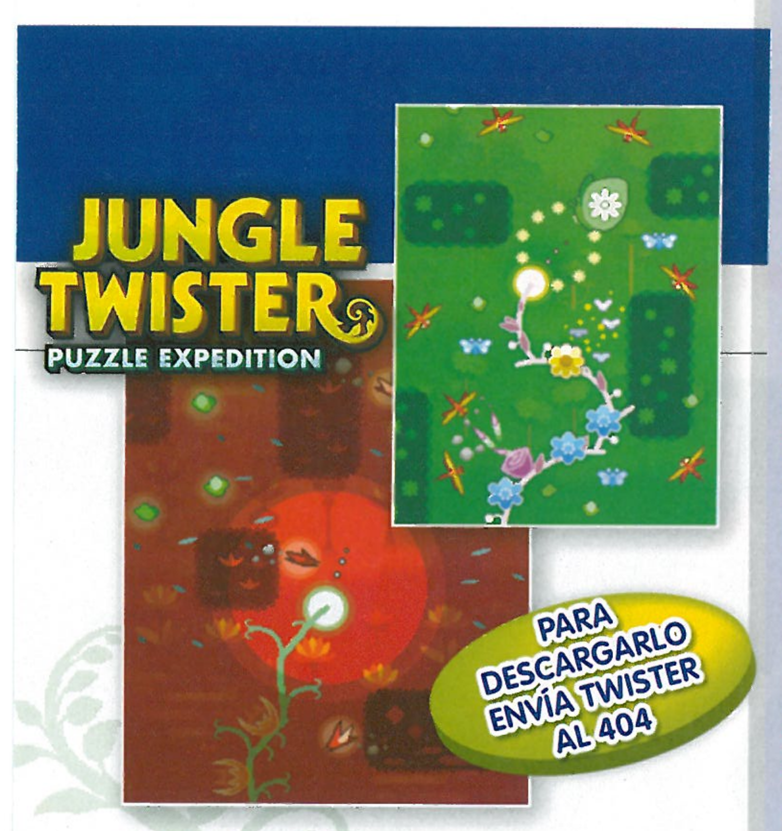
↓ Al tener que usar casi todos los botones durante la partida, en un móvil de teclas pequeñas todo resulta más difícil.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,4	8,2	8,9	9,0
Han conseguido toda la simpatía y colorido de la saga Metal Slug. Brillante, bonito y bien animado	Las melodías son sencillas pero apropiadas, y los efectos sonoros geniales.	Todo jugabilidad, pero eso no quiere decir que nos vayan a poner las cosas nada fáciles.	





01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



JUNGLE TWISTER

Candidato al juego más original del año

Puede parecer broma, pero resulta bastante más sencillo jugarlo que explicar en qué consiste ***Jungle Twister***. Se trata de un originalísimo juego de *puzzle* en el que deberemos ayudar a las plantas a alcanzar la luz evitando todo tipo de peligros. Dicho así, la cosa no parece tener mayor misterio, pero es que el curioso sistema para dirigir los movimientos de nuestra planta, mientras zigzaguea a izquierda o derecha, es lo que va a exigirnos importantes dotes de habilidad y hasta un poco de nuestra intuición. La razón fundamental es que nunca podremos ver una porción suficiente del escenario como para poder planificar más de dos o tres movimientos. La clave estará en alcanzar los elementos que nos ayudan a crecer que, por desgracia, a medida que vamos superando niveles son menos y, por contra, más abundantes las amenazas y dificultades. A primera vista, es una batalla más de habilidad y reflejos que de inteligencia, pero también tendrá su importancia saber mantener la cabeza fría en los momentos importantes de la partida. Ideal para los que busquen un juego completamente distinto y con un ritmo más relajado.



SI TE GUSTÓ...
RETO MENTAL
Para los que buscan en un juego algo más que darle al botoncito sin parar.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ La originalidad de su planteamiento y su inconfudible puesta en escena lo convierten en algo único.

↓ Tan peculiar que es posible que haya gente que se asuste y no le llegue a dar la oportunidad que merece.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,5	8,7	9,0	8,7
Un universo mágico al que podremos aportar también nuestro toque personal.	Unas melodías pausadas de las que no incordian mucho a la hora de pensar.	Como en otros títulos de puzzle, su estilo de juego acaba por enganchar a cualquiera.	





1
TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.



2
RETO MENTAL
El mejor título para exprimir al máximo nuestras neuronas.



3
LOS SIMS 2
El juego más vendido de PC ahora también para tu móvil y por tan sólo 2 euros.




4
¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO? 2ª EDICIÓN
¡Demuestra lo que sabes y llévatelo crudo!



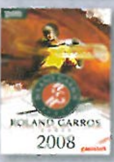
5
PANG
La recreativa más explosiva de toda la historia inspira uno de los mejores arcades para móvil.




6
¡ALLÁ TÚ!
Gana miles de euros jugando con Jesús Vázquez en el concurso de la tele.



7
SONIC THE HEDGEHOG
El clásico de la compañía nipona Sega vuela en tu pantalla de móvil.



8
ROLAND GARROS 2008
Uno de los mejores campeonatos del mundo en tu móvil.



9
LOS SIMS 2 MASCOTAS
El éxito de EA siempre fue más divertido jugando con nuestras pequeñas mascotas.



10
TETRIS MANIA
La versión definitiva del gran clásico de recreativa garantiza horas y horas de la mejor diversión.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS



TRIVIAL PURSUIT PARA MÓVIL

En esta nueva entrega especial para móvil del popular juego de preguntas y respuestas contará con más 1.000 nuevas cuestiones. Logra todos los quesitos en el modo Clásico o juega contrarreloj e intenta ser el primero en llegar a la meta en el novedoso modo Pursuit. ¡Diversión garantizada!



Persigue la diversión en Trivial Pursuit y demuestra lo que sabes. Ya seas todo un maestro en Espectáculos o en Geografía, en este juego tendrás que demostrar tus conocimientos en todas las categorías.



GAMELOFT SE HACE CON UNO

Gameloft ha llegado a un acuerdo con la compañía Mattel para hacerse con los derechos de su popular juego de cartas UNO. El juego saldrá este mismo año y contará, además de la versión para móvil, con entregas para PS3, PSP y otros formatos.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

Descubre y disfruta de los mejores contenidos

LittleBIGPlanet™

IN FRAGANTI
Pues resulta que Kojima es fan fatal de LBP. Él como siempre tan impredecible...

¡Anímate!

Sorpréndenos con tus niveles más trabajados de LBP. Envíalos a **lbp.niveles@grupozeta.es** con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción). ¡Venga, déjanos alucinados!

¡LBP PODRÍA RECIBIR UNA SECUELA!

John Kohler, director de Sony C.E. en EE.UU., ha comunicado en una entrevista reciente que las ventas de LBP irán ascendiendo de forma paulatina ya que pretenden crear una franquicia con continuidad en el futuro (incluso ha insinuado que podría tratarse del nuevo icono oficial de PlayStation). De momento, LBP sigue rebosando en contenidos y nuevos, y frescos, niveles diseñados por los usuarios.

SACKBOY SE INFILTRA

La primera gran actualización, el mundo de MGS irrumpe en LBP

Os lo habíamos anunciado en primicia: alguna que otra franquicia se iba a adentrar en el universo de ***Little Big Planet***, la primera extra-oficialmente fue *Street Fighter* (*SFIV* ya se respira en el ambiente...), con algunos personajes en formato descargable como disfraces, pero **Konami** se ha tirado a la piscina con nuevos niveles.

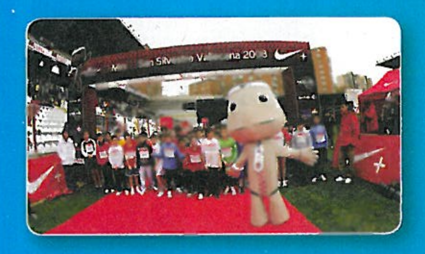
La actualización añade además el *Paintinator*, un arma que lanzará proyectiles de pintura con los cuales destruir enemigos, manchar superficies o aplicar infinitos usos. Por otra parte, están disponibles también con el *pack* para crear niveles, algunas pantallas diseñadas por **Media Molecule** inspiradas en los mejores momentos de la franquicia *MGS*, guiños continuos para los *fans* de Snake... Junto al *pack*, cómo no, jugosos nuevos trajes basados en los personajes más representativos de la franquicia.

Media Molecule ha anunciado a su vez que prepara nuevos contenidos de los niveles publicados. ¡A frotarse las manos y preparar los bolsillos!

NOVEDADES DEL MES



SACKBOY A LA CARRERA. El 28 de diciembre, Sackboy apoyó el deporte en la San Silvestre Vallecana junto a los más pequeños.





SACKBOY DE VACACIONES. Nuevos contenidos relacionados con la decoración navideña ya pasada...

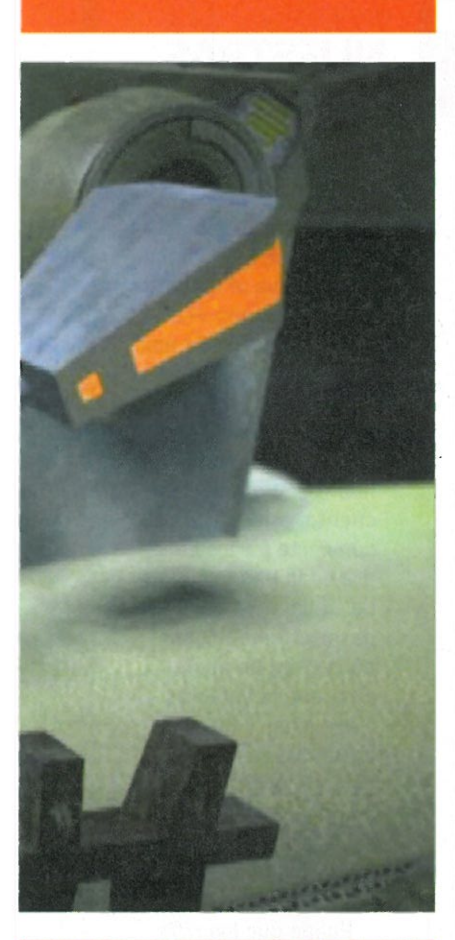


opinión

POR **EL HOMBRE ELEFANTE**

SHOCK METAL GEAR.

Este mes, el huracán MGS ha ahogado la sección con contenidos, referencias y guiños. Era previsible que compañías externas quieran meter el hocico en este universo, pero no esperábamos que la primera fuese una saga de tanto renombre. Querer es poder, y aquí queremos todo.

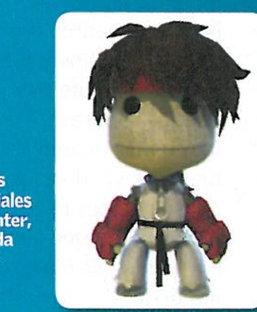




2 SUS CREADORES, PREMIADOS. Media Molecule ha ganado en los últimos Spike Video Game Award el premio al Mejor Estudio, ¡enhorabuena!







4 LITTLE BIG FIGHTER. Ya están disponibles los disfraces oficiales de Street Fighter, por 1,99 € cada uno, o el pack completo por 5,99 €.

EL PRIMER PUNTO Y APARTE

Era previsible el bombardeo de contenidos y actualizaciones, aunque lo que nos cogió desprevenidos es el *Paintinator*. Este nuevo arma, o *item*, representa un salto en cuanto a las posibilidades de creación semejante a la abstracción en el arte (exagerando me quedo solo). Las posibilidades de una nueva textura, un arbolito o una superficie pueden dar nuevos matices a puntos concretos del escenario, pero un objeto independiente que permite interactuar a distancia por primera vez en los niveles reescribe las normas. Las pantallas inspiradas en *Metal Gear Solid* ya son, de forma intencionada, radicalmente diferentes a las habituales

El Paintinator reescribe literalmente las normas

en el modo Historia, lo que significa darle unas nuevas alas a los usuarios más creativos.

Metal Slug, Megaman, Contra... se podrían preparar niveles que adaptasen sin dificultad estas mecánicas, pero lo interesante es pensar en el futuro: ¿os imagináis una herramienta que permita el control remoto de personajes y crear un juego de estrategia al más puro estilo *Patapon*? ¿Un creador de portales? ¿Artes marciales? ¿Alteración del tiempo? Ya estoy mareado y eso que sólo nos han dado una pistola de pintura...

LO MEJOR GRATIS

1 **DISFRAZ ACTOR DE KABUKI** (GRATIS)
2 **DISFRAZ SACKBOY TV** (GRATIS)
3 **DISFRAZ DE PAPÁ NOEL** (GRATIS)
4 **TRAJE ESPACIAL** (GRATIS)

LO + EXTRAÑO

1 **SACKPINBALL** (HOMBRE_SACK)
2 **GO! GO! HAMSTER VER 2** (AMYTOM)
3 **WHEEL! OF! POINTS !!!** (MRH3ROMAN24)
4 **THE MOON OF DEATH** (IRREGULAR_POINT)
5 **CALL THE POLICE** (NICK-FUZZEH)

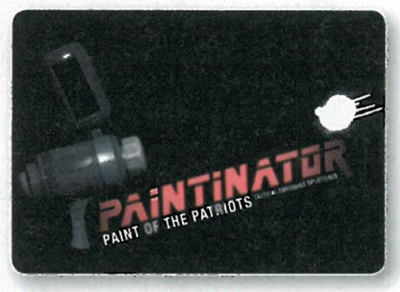
LOS MEJORES DISFRACES DE PAGO

1 **PACK DISFRACES METAL GEAR SOLID** (5,99 € + 5,99 € PACK CREACIÓN DE NIVELES)
2 **STREET FIGHTER** (PACK CUATRO PERSONAJES 5,99 €)
3 **DISFRAZ DE HUGO** (0,99 €)
4 **TRAJE MOTORSTORM** (1,99 €)
5 **DISFRACES LOCOROCO** (PACK COMPLETO 2,99 €)
6 **QUIMERA RESISTANCE** (1,99 €)

NIVELES INSPIRADOS EN OTRAS FRANQUICIAS

1 **METAL GEAR SACKBOY** (NIVEL DE PAGO)
2 **REMAKE FANTASY** (CITRUS MIX)
3 **GREEN HILL ZONE** (THE D1STURB3DONE)
4 **GOD OF WAR - DEMON SKULL** (GEOSAMTUS)
5 **BIOSHOCK UNDERWATER ABOMINATION** (AMBLAZE)
6 **WORLD 1-1** (FLYROCKETS)
7 **DUNGEONS SACK DRAGONS: THE FALL OF VALADIA** (FRIKYJACK)
8 **GHOSTBUSTERS** (STRYDEN)
9 **SACKMAN BEGINS** (LESSE 757X)

¡HOMENAJE IMPRESCINDIBLE!





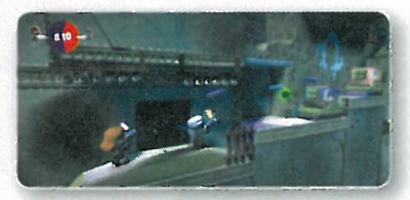
1 PAINTINATOR
(MGS Premium Level Pack 5,99 €)
Como descubrir la rueda. Crear los niveles no será lo mismo sin esta maravilla a partir de ahora.



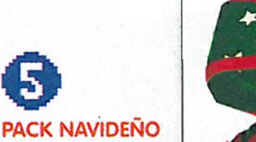
2 SSSSSSSSSSSNAKE
(1,99 €)
Él y otros héroes de MGS, están disponibles en PSNetwork para descargar previo pago.

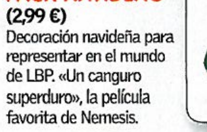


3 PACK PERSONAJES MGS
(5,99 €)
Snake, Rayden, Screaming Mantis y Maryl, cuatro personajes de MGS4 a precio reducido.



4 MGS PREMIUM LEVEL PACK
(5,99 €)
Aparte de la pistola, 72 pegatinas, 12 materiales, 10 decoraciones, 18 objetos inspirados en MGS...







5 PACK NAVIDEÑO
(2,99 €)
Decoración navideña para representar en el mundo de LBP. «Un canguro superduro», la película favorita de Nemesis.



PlayStation

SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony



Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SS Canciones Disney**.

R. Dreamer se despide con una instantánea de sus retoños cantando al SingStar.. Son Vera y Eloy, y parece que siguen la estela de sus papás: ¡los videojuegos!



¡GANA UN SINGSTAR!
Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



SONGPACK MONTA TU FIESTA

1. **GIRL JUST WANNA HAVE FUN** — CYNDI LAUPER
2. **WALKING ON SUNSHINE** — KATRINA AND THE WAVES
3. **LET ME ENTERTAIN YOU** — ROBBIE WILLIAMS
4. **WANNABE** — SPICE GIRL

NUEVOS SINGLES

1. **I SHOULD BE SO LUCKY** — KYLIE MINOGUE
2. **GOTTA GET AWAY** — THE OFFSPRING
3. **NEVER GONNA GIVE YOU UP** — RICK ASTLEY
4. **YOU'RE GORGEOUS** — BABY BIRD
5. **READY FOR THE FLOOR** — HOT CHIP

SUGERENCIAS PARA SS SAN VALENTIN

2. **DRIVE, THE CARS** — THE ELF
2. **BUTTERFLY ON A WHEEL, THE MISSION** — R. DREAMER
3. **LOVE IS A BATTLEFIELD, PAT BENATAR** — NEMESIS
4. **AND THEN WE KISS, BRITNEY SPEARS** — LAST MONKEY
5. **WHY DO FOOLS FALL IN LOVE, FRANKIE LYMON AND THE TEENAGERS** — JOHN TONES
6. **PRELUDE TO A KISS, ALICIA KEYS** — ANNA

LA ESTADÍSTICA METAL SINGSTAR

Ya que Abba ha sido el grupo escogido para el primer SingStar temático, desde aquí animamos a Sony C.E. para que continúe por ese camino y le sugerimos las siguientes bandas de rock:

Metallica (70%)
AC/DC (20%)
Guns & Roses (10%)

¡EL CARNAVAL YA HA LLEGADO!





POLIS HORTERAS
Y.M.C.A. (Village People)
Menuda fiesta tienen montada, más de 20 personas aparecen disfrazadas flanqueados por dos alocados «polis».





BUGS BUNNY Y PAYASITO
I Don't feel like... (Scissor Sisters)
El conejito con el micro y el payasito haciendo una extraña y robótica coreografía... «hay gente pa to».





UNA VAQUERA Y FRENCHY
JE TE SURVIVAL (JEAN PIERRE)
Sí, la Frenchy de Grease, ¡la Pink Lady que se tiñe el pelo de rosa! Genial disfraz, sobre todo porque soy fan de Grease.





BATMAN
Without me (Eminem)
En la comunidad SingStar no podía faltar el Caballero Oscuro. Hay muchos, pero éste es el más auténtico.

cantos de sirena

POR **ANNA**

LA BSO DE NUESTRAS VIDAS

Da igual el género que te guste, la voz que te hace temblar el corazón, la melodía que te lleva al limbo... a todos, alguna vez, nos ha enamorado una canción, nos ha convertido por unos instantes en vulnerables, sensibles y emocionables... y, sin darte cuenta, esa canción se convierte para siempre en la banda sonora de tu vida. Ya puede pasar el tiempo, los años y ser un ancianito, que la volverás a escuchar y los sentimientos resurgirán como la primera vez. La música es inmortal, eterna, atemporal, jamás caduca emocionalmente.

Puede que los *riffs* de una guitarra suenen añejos, puede que

> «La música es atemporal, eterna, inmortal»

el ritmo se haya quedado antiguo, pero lo que jamás muere es el sentimiento que despierta pasen los años que pasen. Por eso, no es extraño que **Sony** edite un *SingStar Abba* y sea todo un éxito en ventas. Nuestros padres crecieron con ellos y formaron parte de sus bandas sonoras... Tú los conoces como si hubieras vivido esos años, conoces la letra, la música... ¿por qué? Porque la música es inmortal.

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Nuestros amigos asiáticos pueden disfrutar a partir de ya de dos nuevos juegos descargables. Se trata de Catan, el popular juego de mesa adaptado a las posibilidades de la consola, y de Lumines Supernova, el título musical en su nueva entrega. Además, siguen llegando nuevas incorporaciones al catálogo de juegos clásicos, como Resident Evil 3: Nemesis.



LO MEJOR DE EE.UU.

Además del capítulo mensual de su revista digital interactiva Qore, los americanos ya tienen disponible en la tienda On-line el título Cuboid: un nuevo puzzle de los que tanto gustan a los usuarios de PSN. Un clásico de los RPG de toda la vida, como es el primer Suikoden de PSone, llega también en formato descargable, así como variado contenido para Little Big Planet.







DERRAPES EN PSN

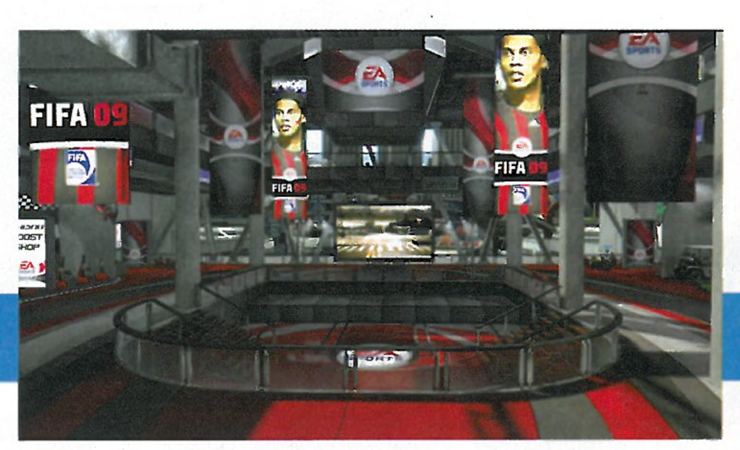
¡Próximo lanzamiento de Outrun Online Arcade!

Los programadores de **Sumo Digital**, que en su día ya crearon una genial puesta al día del mítico *arcade* de carreras *Outrun*, vuelven a ser los verdaderos responsables de esta nueva entrega que **Sega** acaba de anunciar.

Ahora recibe el nombre de ***Outrun Online Arcade*** y se trata de una versión especial del título ya mencionado, sólo que con la novedad (ya lo habrás deducido) de incorporar opciones de juego On-line para un máximo de seis participantes a través de *PlayStation Network*.

Los aficionados a este tipo de juegos podrán poner a prueba su habilidad con el derrape (la base de la jugabilidad de cualquier *Outrun* que se precie) a lo largo y ancho de los Estados Unidos, desde las playas de California a las calles de San Francisco, con un catálogo de coches reales, todos ellos pertenecientes a la mítica escudería *Ferrari*. Los modos de juego serán *Outrun, Heart Attack* y *Time Attack*. Gracias a las posibilidades de la red de **PlayStation**, se incorporarán todo tipo de añadidos a disposición de la comunidad de usuarios, como el *chat* de voz en tiempo real y las tablas de clasificaciones. La fecha de lanzamiento no está confirmada, pero se espera que llegue dentro de pocas semanas. Por último, mencionar que incluirá trofeos.







¡NOVEDADES EN HOME!

La comunidad virtual de PSN se actualiza y poco a poco se amplía

Hace muy poco que ha visto la luz de forma pública, pero la *beta* de *PlayStation Home* va poco a poco consolidándose y mostrando todo lo que puede dar de sí realmente.

En lo que se refiere a las marcas comerciales que iban a participar, creando «independientes» relativos a sus productos, la primera en hacerlo ha sido *Red Bull*. La popular casa de bebidas energéticas, aparte de diseñar uno de estos espacios, ha hecho algo mucho más atractivo para los usuarios. Ha elaborado un minijuego dentro de *Home* llamado *Red Bull Air Race*, que permite disputar carreras aéreas a lo largo de bellos entornos salvajes. Además, los «navegantes» americanos ya pueden entrar en algunas de las tiendas de ropa de famosos diseñadores, como es el caso de *Diesel*.

Y si las compañías fuera del mundo de los videojuegos se apuntan, no iban a ser menos las que se dedican a este negocio. Tras las experiencias de **UbiSoft** con *FarCry 2*, le toca el turno a Electronic Arts. El gigante americano ha anunciado que durante la próxima primavera abrirá su propio espacio en *Home*, denominado **EA Sports Complex**. Gracias a él, usuarios de todo el mundo podrán probar juegos exclusivos en modo multijugador, estar al tanto de todas las noticias referentes a los lanzamientos, contemplar tablas de clasificaciones de sus juegos favoritos y muchas más posibilidades.



NARUTO. El debut del popular ninja del manga y el anime en PlayStation 3 lucía de esta manera tan espectacular.



ENDWAR. Aparecido hace pocos meses, presenta una improbable Tercera Guerra Mundial y su control se realiza mediante comandos de voz.

NARUTO Y ENDWAR SE EXPANDEN.

Dos juegos muy distintos han recibido contenido adicional este mes. El primero de ellos es Tom Clancy's EndWar, el título de estrategia de UbiSoft que con el «Faction Elite Pack» añadirá tres nuevos batallones (uno por facción) y seis nuevas mejoras, dos por cada uno de los contendientes. El precio de esta expansión es de 3,99 €. Por otro lado, Naruto: Ultimate Ninja Storm recibe ya el que es el sexto de los «Storms Packs» y, como los anteriores, su descarga es gratuita.

LO NUEVO EN LA STORE.

Este mes, la tienda virtual de **PlayStation 3** ha recibido bastantes novedades en todos sus apartados. En el más importante, el de los juegos descargables, cuentas desde ya con *Savage Moon*, el título de estrategia en tiempo real que enfrenta a tu base contra hordas de alienígenas, así como *Mahjong Tales: Ancient Wisdom*. También han llegado los *shooters Crash Commando* y *Söldner-X Himmelsstürmer*. En cuanto a los clásicos de **PSone**, tenemos *Street Fighter Alpha Warriors' Dreams*, el título de lucha de **Capcom**. Las *demos* de *Wipeout HD, El Señor De Los Anillos: La Conquista*...



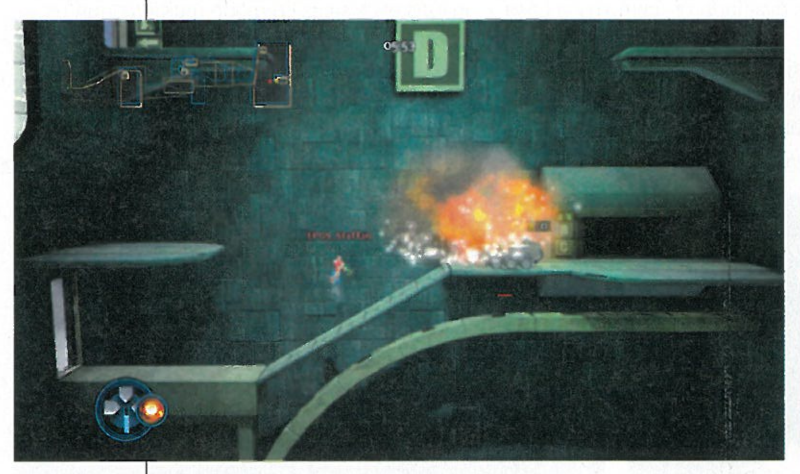




Los escenarios están plagados de recovecos en los que emboscar a tu próxima presa.









TEST

CRASH COMMANDO

9,99 €

Acción sin límite y humor socarrón se dan cita en un shooter clásico de scroll lateral



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **EPOS GAME STUDIOS**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES **x12**
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **784MB**

¿Qué ocurriría al juntar en un mismo juego toda la acción de un *shooter* en primera persona con el dinamismo de un *beat'em-up* de *scroll* lateral? La respuesta: ***Crash Commando***. Un título tan sencillo como endiabladamente adictivo.

Dos bandos, 12 jugadores simultáneos, un completo arsenal de armas, algún vehículo, mapas con dos niveles de profundidad y... ¡a pegar tiros!

Aunque ***Crash Commando*** permite juego Off-line con un buen número de misiones y un puñado de *bots* bastante competentes, la verdadera acción se encuentra en el modo On-line. Durante los primeros minutos de juego te costará seguir el hilo a causa del caos de explosiones, tiros y soldados corriendo (y volando) de un lado a otro. Pero cuando te quieras dar cuenta, lo único que te importará será devolverle un misil a ese desalmado del equipo contrario que no deja de perseguirte.

El planteamiento no podría ser más sencillo: hay tres modos de juego principales, *Deathmatch, Deathmatch* por equipos y una variante del clásico Capturar la bandera en el que tendrás que robar datos del terminal rival y llevarlos al tuyo sin que te liquiden en el proceso. Los escenarios, generosos en amplitud y recovecos, cuentan con dos niveles de profundidad. Estos niveles están comunicados por túneles o pasadizos, además de verse a simple vista, por lo que si encuentras una de las torretas que hay repartidas por cada mapa, podrás liarte a tiros con el indefenso personaje que corretea al otro lado. Pero ojo, si abusas de las torretas, lo más probable es que un miembro del equipo contrario te saque de ahí de malas maneras.

Repartidos por los mapas, también podrás encontrar dos tipos de vehí-


Gracias a los dos niveles de profundidad, podrás ver en todo momento dónde te estás perdiendo la acción.




El cañón de plasma es una de esas armas que aparecen de vez en cuando y te dan algo de ventaja sobre el resto.

culos diferentes: un tanque de lento movimiento, pero potente disparo, y un todoterreno muy rápido y armado con una sencilla ametralladora.

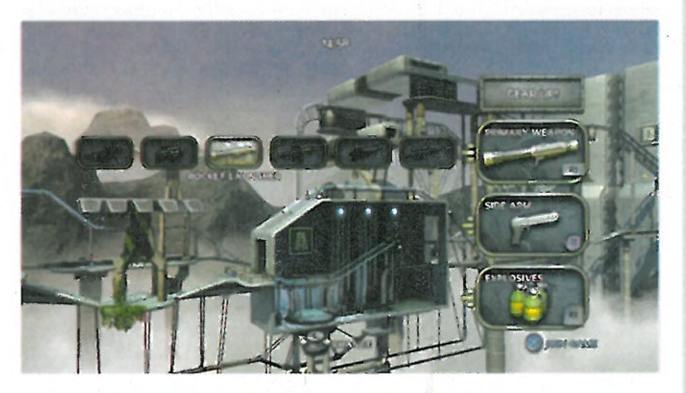
Estos vehículos, aunque sólo pueden avanzar por sus raíles, también pueden moverse entre los dos niveles de profundidad y, al igual que los personajes, pueden dar largos saltos. Y es que, éste es uno de los elementos más interesantes de ***Crash Commando*** y poco habitual en este tipo de juegos.

Un shooter clásico en 2D tremendamente adictivo

Todos los personajes y vehículos están dotados de *jetpacks*, por lo que aunque el movimiento esté limitado a un plano en 2D, los personajes pueden moverse casi libremente por todo el escenario. Por descontado, el *jetpack* es limitado y deberás dejarlo reposar un instante antes de volverlo a usar.

Otro componente a tener en cuenta es la evolución de los soldados. Estos no se limitarán a salir al campo de batalla «con lo puesto» ya que a medida que consigas muertes, ciertas habilidades como la súper velocidad o el *jetpack* extra estarán disponibles para «canjear» al momento por esos puntos.

Crash Commando ya se encuentra disponible en *PlayStation Network* por tan sólo 9,99 €. **CRONO**







evaluación

Imagina una fusión entre un shooter en primera persona y un Worms a tiempo real. Acción sin límite, un arsenal digno de mención y 12 jugadores simultáneos convierten a Crash Commando en uno de los títulos más adictivos de PSN.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	7,5	9,0	7,8	9,0	8,8

Gráficos: Sin ser un alarde técnico, cumplen perfectamente con su cometido.

Jugabilidad: Insuperable. Muévete con un stick y dispara con el otro. ¿Para qué quieres más?

On-line: La frase: «venga, la última ronda y lo dejo» nunca tuvo tanto sentido.



COMPAÑÍA **EASTASIASOFT**
PROGRAMADOR **SIDEQUEST STUDIOS**
ON-LINE **SÍ (RANKINGS)**
JUGADORES
TEXTO **INGLÉS**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **845 MB**









La intro y las secuencias entre fases desvelarán el casi innecesario argumento del juego.



TEST

SÖLDNER X HIMMELSSTÜRMER

Si estás buscando el shoot'em-up en 2D definitivo date una vuelta por la PlayStation Store

El grupo de programación alemán **SideQuest Studios**, formado por talentosos y veteranos programadores, artistas y músicos, creó hace poco más de un año *Söldner X*: un sobresaliente *shoot'em-up* horizontal en 2D para PC. Ahora le llega el turno a la versión **PS3**, que cuenta con nuevas animaciones, mejores efectos gráficos y sonoros, más enemigos, melodías exclusivas... aunque en esencia mantiene la brillante puesta en escena del original. Si hiciéramos un ejercicio de reflexión y pensáramos en el *shoot'em-up* perfecto, seguramente se parecería mucho al catálogo de bondades tecnojugables de ***Söldner X***. Gráficos bidimensionales en alta resolución con un detalle sobrecogedor (atención a los efectos de luz, lluvia o niebla), 60 *frames* por segundo constantes, hasta 1080p y un *scroll parallax* de profundidad casi insondable. Cuenta con doce niveles repartidos en cuatro grandes mundos (¿serás capaz de hallar las cinco llaves que esconde cada uno?) en los que tendrás que enfrentarte a una colección de enemigos infinitos con gran tendencia al acoso y arrinconamiento. Para ello cuentas con un total de cinco armas diferentes (si las utilizas sin tregua se sobrecalentarán) que tendrás que ganarte con tu habilidad y mejorar gracias al *Chain Power* (éste y otros aspectos son explicados a través de tutoriales) o con los 24 *power-ups* diferentes (algunos negativos) que sueltan los enemigos. El control de la nave es sencillo de aprender (apenas dos botones más L1 y R1), aunque duro de dominar; es muy exigente, pero para eso contamos con varios niveles de dificultad, modo *Training* y la posibilidad de ganar más créditos. **SideQuest Studios** tampoco se ha olvidado de los gigantescos jefes finales e intermedios, de esos que odian las rutinas ajenas, ni de aportar secuencias que ilustren el argumento o incluir trofeos para los más audaces. Han intentado crear el *shoot'em-up* en 2D perfecto y os aseguro que casi lo consiguen. **THE ELF**

El sueño de los amantes del género se ha hecho realidad







Delirio shooter. A lo largo de los doce niveles repartidos por los cuatro mundos del juego, seremos testigos de la sobresaliente calidad técnica de Söldner X. La versión PS3 cuenta con numerosas mejoras respecto al original de PC: nuevos enemigos, siete melodías exclusivas, escenarios mejor animados, inéditos efectos gráficos y sonoros, mejoras en la jugabilidad y otras novedades.

evaluación

El shoot'em-up 2D con el que todos los amantes del género habíamos soñado. Sobresaliente en sus gráficos, en sus melodías, en su jugabilidad, en su control y con una cálida sensación de clasicismo contrastada con originales e innovadoras propuestas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,1	9,0	9,1	8,8	6,0	9,0

Gráficos 2D en alta definición, 60 fps, 1080p, parallax scroll... ¡Una maravilla!

Fácil de jugar pero muy complicado de dominar. Tremendamente adictivo.



Es fundamental diseñar un circuito de torretas lo más largo posible, para maximizar el efecto de nuestras armas sobre los insectoides.





¡Bicho gordo! La aparición de los primeros insectoides que atacan nuestras torres marca un punto de inflexión en la dificultad. Necesitaremos torres de reparación y muros defensivos.

» Elige tus armas. Aprender a combinar los diferentes tipos de torretas resulta fundamental: antiaéreos, morteros con área de efecto, ralentizadores, potenciadores de torretas...



7,99 €

TEST

SAVAGE MOON

Defiende tu territorio

La mecánica de los *tower defense* ha resultado, durante el último año, muy popular en todas las plataformas a las que ha llegado. En **PlayStation 3** ya es el segundo juego de este tipo que nos encontramos, tras el más atractivo *Pixel Junk Monsters* que analizamos hace unos meses. ***Savage Moon*** ofrece idéntica mecánica (colocar y mejorar un «circuito» de torres de defensa para detener el avance hacia nuestra base minera de oleada tras oleada de voraces insectoides alienígenas), pero ofrece algunas novedades en el género, unas más acertadas que otras. Utiliza un motor 3D, algo que este género realmente no necesita, y el resultado es una cámara algo torpe e incómoda y unos gráficos mejorables. Además, en ***Savage Moon*** nuestras torres pueden ser atacadas y destruidas por los insectoides, algo que aumenta notablemente el desafío pero que rompe un poco la pausada estrategia característica de este subgénero. Sus 12 niveles (algo menos de 3 horas de juego) resultan algo escasos, además, aunque su modo Venganza, con oleadas infinitas cada vez más duras, resulta de lo más adictivo. **MR. WINTERS**

COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
FLUFFYLOGIC
ON-LINE
SÍ (RANKINGS)
JUGADORES

TEXTO
CASTELLANO
RESOLUCIÓN
720P
ESPACIO EN EL DISCO DURO
206 MB



evaluación

No podemos aplaudir el uso de un motor 3D innecesario y algo tosco, y preferimos alternativas visualmente más agradables como Pixel Junk Monsters, si bien es cierto que Savage Moon ofrece un nivel estratégico más profundo y desafiante.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,6	8,0	8,2	7,8	6,0	7,8

Escenarios apagados y modelados bastante toscos. La cámara no ayuda.

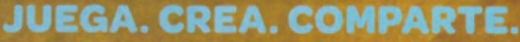
Torretas vulnerables, árboles de tecnología y otras opciones aumentan el reto.

7+

www.pegi.info

PlayStation Network

TODO ESTE anuncio ESTÁ HECHO EN LittleBIG PLANET



En LittleBigPlanet puedes hacer cualquier cosa que se te ocurra: inventar y personalizar personajes, construir tus propios juegos, idear nuevos mundos y compartirlos con el resto de jugadores online.
Y lo mejor de todo, puedes jugar con todo lo que hacen los demás.
Si puedes imaginar algo – si alguien puede imaginarlo – podrás jugarlo en LittleBigPlanet.
LittleBigPlanet, el único límite es tu imaginación.

LittleBigPlanet.com





PLAYSTATION 3



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente



Leonard debe recurrir a todo el poder de la armadura White Knight para triunfar en esta épica aventura.

WHITE KNIGHT STORY

De la mano de Level 5, Sony acaba de lanzar en Japón uno de los títulos más deseados en PS3



GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **LEVEL 5**

PS3 El rol más tradicional es un género que arrasa en Japón. Pero precisamente esa demanda hace que las exigencias sean cada vez más elevadas, por lo que para alcanzar el éxito es preciso un producto sólido, pero a la vez innovador.

Tras su lanzamiento en tierras niponas, *White Knight Story* se perfila como la gran promesa rolera en este recién estrenado 2009.

El argumento del juego de **Level 5** es una de sus mejores bazas, al unir elementos de magia, misterio y romance. Tras salvar a una princesa, Leonard (el protagonista) recibe un poder arcano gracias a una armadura, que le permite convertirse en Caballero Blanco: un guerrero de siete metros de altura.

White Knight Story cuenta con un sistema de combate único: es el jugador quien controla al héroe principal mientras el resto de personajes luchan manejados por la consola, según unos comportamientos que podemos personalizar. Un sistema similar al usado en *Final Fantasy XII*, pero mucho más avanzado. Eso sin olvidar la armadura de Leonard, cuya transformación depende de una barra que se va cargando con los ataques y que tendrá una duración limitada. Todo esto a unos 1080p de resolución, con modelado perfecto y unos escenarios realmente apabullantes.







TU ERES QUIEN DA LAS ÓRDENES. Gracias al sistema Palette podemos configurar el comportamiento de nuestros aliados en combate. Centrarse en jefes finales, dar apoyo a compañeros heridos, usar golpes específicos... ¡todo!

El nivel de detalle en los personajes estará a la par que la fluidez de sus animaciones.



PERSONALIZACIÓN ABSOLUTA. Podremos configurar todos los parámetros que deseemos de la apariencia de nuestros aliados, en tiempo real.





EL PODER DEL CABALLERO BLANCO. Para elevar la emoción, Leonard sólo puede transformarse en Caballero Blanco durante un tiempo limitado.



Radiant Mythology 2.

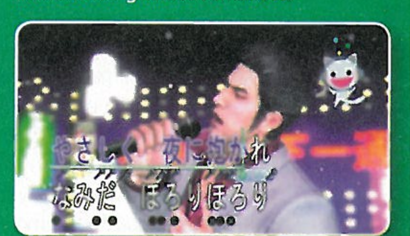
Rol del bueno para nuestra portátil de la mano de Namco Bandai, que retoma la serie Radiant. El juego narra una historia épica de traición y sacrificio, escogiendo el sistema de combos ilimitados de Tales Of Innocence. Podremos dar 40 órdenes distintas de combate a cada personaje.





Ryuga Gotoku 3.

Yakuza 3 puede ser el bombazo de PS3 en Japón. Hasta su lanzamiento en febrero, se desvelan detalles como la interacción en clubes nocturnos, donde podremos cantar en Karaoke, jugar al billar... ¡o incluso vivir grandes romances!

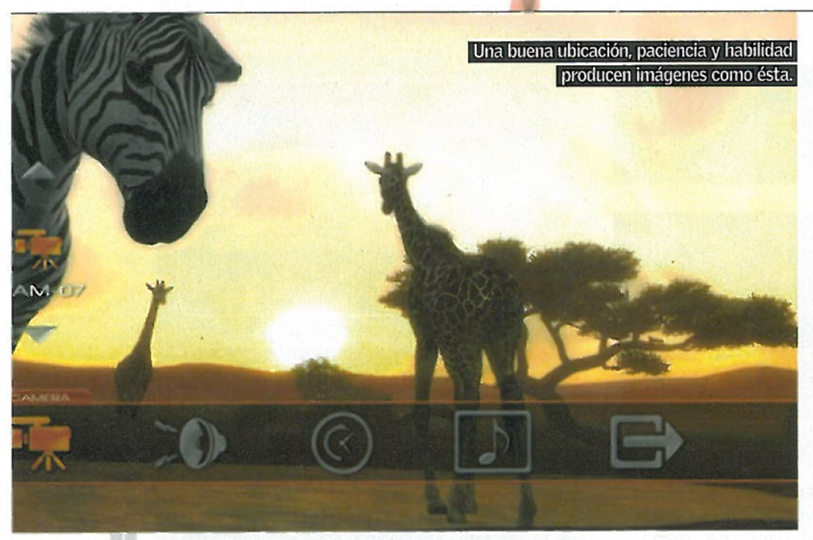




Disgaea 2 Portable.

Nippon Ichi sigue regalando a sus seguidores el mejor rol estratégico. Su próxima propuesta va a ser una adaptación para PSP de Disgaea 2, pero con novedades de peso. Tendrá un 30% más de contenido, además de nuevas aventuras para Axel y personajes adicionales conocidos por los fans: Lord Zetta de Makai Kingdom o Prier de La Pucelle Tactics.




Una buena ubicación, paciencia y habilidad producen imágenes como ésta.

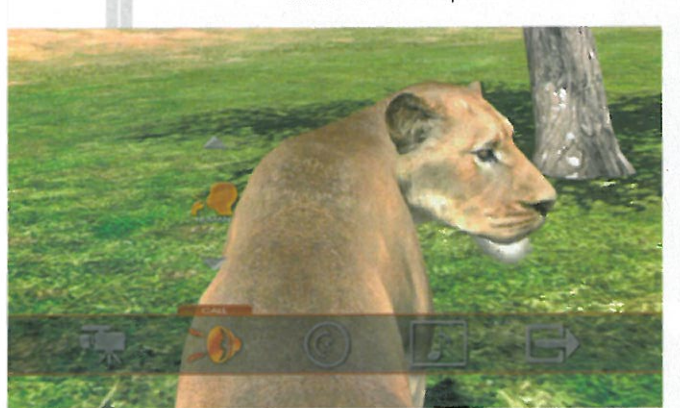
AFRIKA / HAKUNA MATATA

Captura la magia de África



GÉNERO
AVENTURA
COMPAÑÍA
SONY C.E.I.

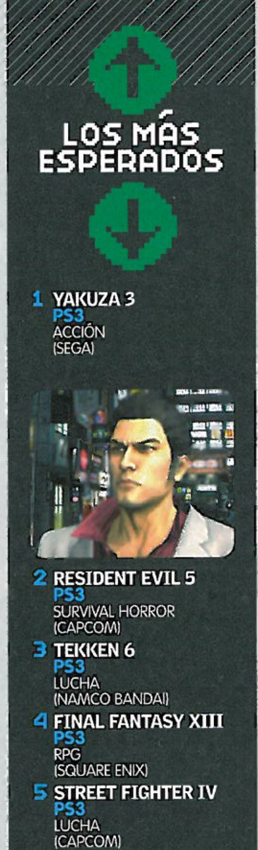
PS3 Que no os engañe el título, no estamos ante las nuevas aventuras de Simba en **PS3**. Esta propuesta de **Sony C.E.** se llama originalmente *Afrika* y nos traslada a las zonas más espectaculares de este continente. En ellas controlamos a un fotógrafo, con el fin de obtener las mejores instantáneas de acuerdo con una serie de e-mails que nos indican a qué animales debemos retratar. Podremos hacer este safari a pie, en *jeep* o en globo, manejando la cámara por medio del *Sixaxis*. Según la calidad de las fotos, se nos recompensará con nuevos fondos para comprar suministros y mejorar la cámara. Y si somos habilidosos podremos obtener imágenes reales y vídeos de las especies fotografiadas. Es tal la belleza natural de este juego que *National Geographic* ha aceptado que su nombre acompañe al título en la portada. Esperemos que no tarden en anunciar su lanzamiento europeo...


« DE SAFARI EN TU PS3. Cuanto más cercana o espectacular sea la foto, mayores serán nuestros beneficios para mejorar el equipamiento.





LOS MÁS VENDIDOS



1. **WHITE KNIGHT STORY** **PS3** RPG (SCEI)
2. **DISSIDIA: FINAL FANTASY** **PSP** LUCHA (SQUARE ENIX)
3. **MONSTER HUNTER PORTABLE 2G** **PSP** AVENTURA (CAPCOM)
4. **GUNDAM MUSOU 2** **PS3** ACCIÓN (BANDAI NAMCO)
5. **GUNDAM MUSOU 2** **PS2** ACCIÓN (BANDAI NAMCO)

LOS MÁS ESPERADOS

1. **YAKUZA 3** **PS3** ACCIÓN (SEGA)
2. **RESIDENT EVIL 5** **PS3** SURVIVAL HORROR (CAPCOM)
3. **TEKKEN 6** **PS3** LUCHA (NAMCO BANDAI)
4. **FINAL FANTASY XIII** **PS3** RPG (SQUARE ENIX)
5. **STREET FIGHTER IV** **PS3** LUCHA (CAPCOM)

JAPÓN ES DIFERENTE



«GRINDHOUSE» AL ESTILO NIPÓN

La glorificación que la cultura japonesa hace de la violencia ha servido como purga de prejuicios hacia esos elementos escabrosos. De ese modo, es posible ver las mayores atrocidades en cine, *anime* o *manga* sin que (nunca mejor dicho) llegue la sangre al río: el pueblo japonés está profundamente concienciado en la distinción de esta violencia irreal y exagerada de la del mundo real. Esto se hace patente en el cine, en el que se lleva al extremo lo escabroso para que resulte divertido en su extremismo. El punto de partida más notable es Riki Oh (*Story Of Ricky*, 1991), adaptación del *manga* homónimo en la que un recluso luchador se bate el cobre en prisión. Su gore irreal y los absurdos efectos especiales lo han convertido en un título de culto. De ahí se pasa al «ultragore» de sagas como *All Night Long* o *Guinea Pig* (que algunos creyeron real pese al sano cachondeo de sus responsables en los *Making Of*), auténticos festivales de sangre y malrrollismo. Hoy día este subgénero vuelve con fuerza, combinando casquería, efectos digitales intencionadamente cutres y mucho humor: ahí están títulos como *Machine Girl*, *Meatball Machine* o *Tokyo Gore Police*.

POR BEN REILLY




PLAYSTATION Network
16+
www.pegi.info
Welcome to
the Island
ARRASA EL PARAÍSO
Bienvenidos de nuevo a MotorStorm. En esta ocasión nos trasladamos a una paradisiaca isla del pacífico, donde tendrán lugar las carreras más salvajes que harán de esta bella isla uno de los lugares más duros del planeta. Ponte a prueba a lo largo de 16 imprevisibles circuitos, elige entre 8 tipos de vehículos, incluido el brutal Monster Truck, y vive las carreras off road a lo grande.
www.motorstorm.com
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3

Los MEJORES JUEGOS *de* 2008

¡Vota! Y GANA *fabulosos* PREMIOS

Al igual que en años anteriores, PlayStation Revista Oficial premia a los mejores juegos que han aparecido para las tres plataformas de Sony C.E. a lo largo del pasado ejercicio 2008.

Para ser fieles a nuestras costumbres, queremos que seas tú quien decida cuáles van a ser los afortunados para que, como usuarios, les des el reconocimientos que se merecen.

¡Vota tus juegos favoritos enviando un SMS al 5575 antes del 1 de marzo y podrás ganar uno de los fabulosos premios que sorteamos!



UNA PS3 + 5 JUEGOS

UNA PS2 + 5 JUEGOS



UNA PSP + 5 JUEGOS

CÓMO CONCURSAR

Para ayudarnos a elegir los mejores juegos de 2008 tan sólo tienes que seguir estos pasos. **Envía un SMS al 5575** poniendo la palabra mejoresps espacio + tu selección de juegos (letra de categoría y número del juego sin espacios) tal y como se indica en el siguiente ejemplo:
mejoresps A1B2C3D4E5F6G7H8I9J1K7L2M1



Coste máximo por cada mensaje 1.50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 1-3-2009.



MEJOR JUEGO DE PS3









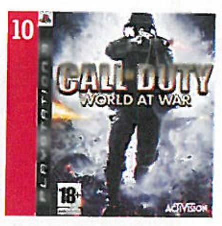






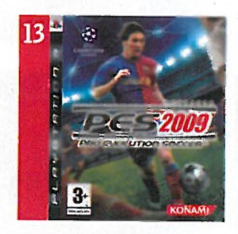




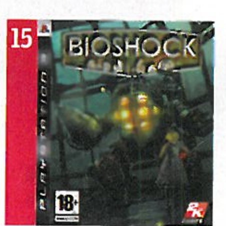




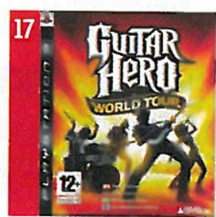






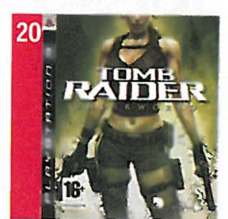














MEJOR JUEGO DE PSP

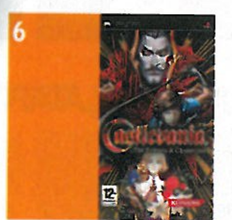


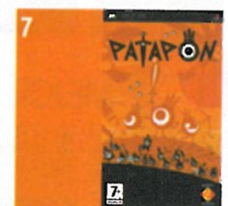


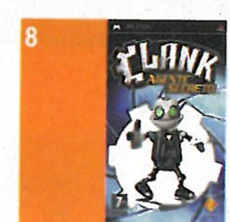


















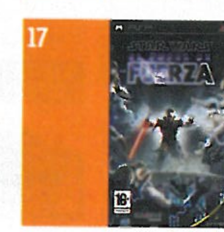




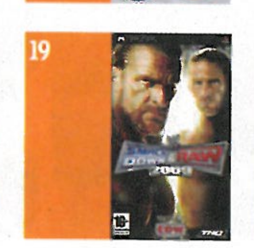














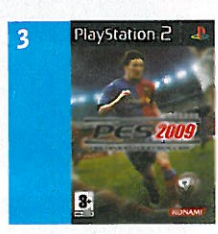
Los MEJORES JUEGOS de 2008



MEJOR JUEGO DE PS2

1

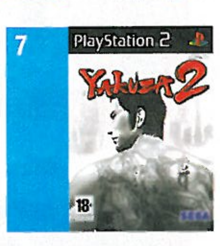

2


3


4


5


6


7


8

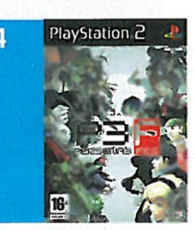

9

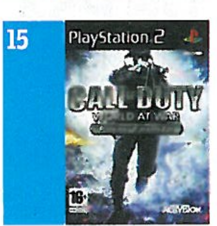

10


11


12


13


14


15


16


17


18

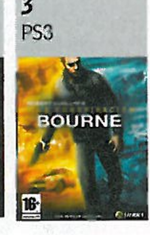

19


20


D MEJOR JUEGO AVENTURA / ACCIÓN

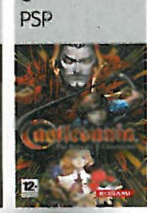
1 PS3


2 PS3


3 PS3


4 PSP

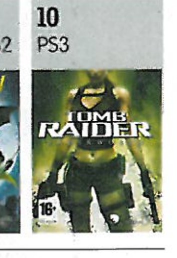

5 PS3

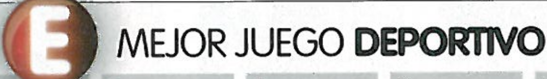

6 PSP


7 PS3


8 PS3


9 PS3 PSP PS2


10 PS3




E MEJOR JUEGO DEPORTIVO

1 PS3 PSP PS2


2 PS3 PS2


3 PS3 PSP PS2


4 PSP


5 PS3 PSP PS2




F MEJOR JUEGO PLATAFORMAS / PUZZLE

1 PS3


2 PS3


3 PSP

LocoRoco 2

4 PSP


5 PSP

echochrome
3

G MEJOR JUEGO CONDUCCIÓN

1 PS3

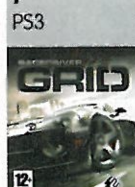

2 PS3 PSP


3 PS3


4 PS3


5 PS3 PSP PS2


6 PS3


7 PS3


8 PS3


9 PS3 PS2


10 PS3 PSP PS2


MEJOR JUEGO DE **LUCHA**

1 PS3

2 PS3

3 PS3

4 PS2

5 PS2

6 PS3 · PSP · PS2




MEJOR JUEGO **SHOOTER**

1 PS3

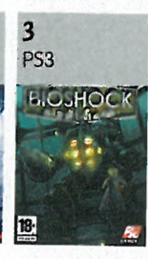
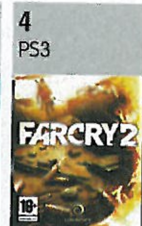
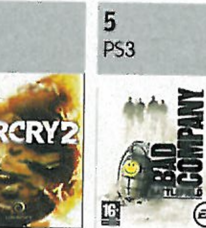
2 PS3

3 PS3

4 PS3

5 PS3

6 PS3



MEJOR JUEGO **RPG**

1 PS3

2 PS2

3 PSP

4 PSP

5 PS2

6 PS3








MEJOR JUEGO **PARTY GAME**

1 PS3 · PS2

2 PSP

3 PS3 · PS2

4 PS2

5 PS3 · PS2

6 PS3









MEJOR JUEGO **ON-LINE**

1 PS3

2 PS3

3 PS3

4 PS3 · PSP · PS2

5 PS3 · PS2

6 PS3 · PS2

7 PS3

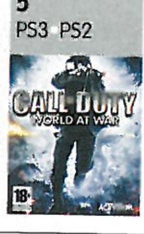
8 PS3

9 PS3

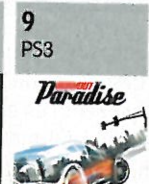
10 PS3 · PSP · PS2














MEJOR JUEGO **DESCARGABLE DE PLAYSTATION STORE**

1 GTI CLUB +

2 WIPEOUT HD

3 RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO

4 SÖLDNER X

5 SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD

6 THE LAST GUY

7 CRASH COMMANDO

8 BIONIC COMMANDO REARMED

9 PIXEL JUNK MONSTERS

10 ECHOCHROME







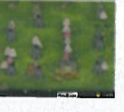












RESIDENT EVIL 5

PS3

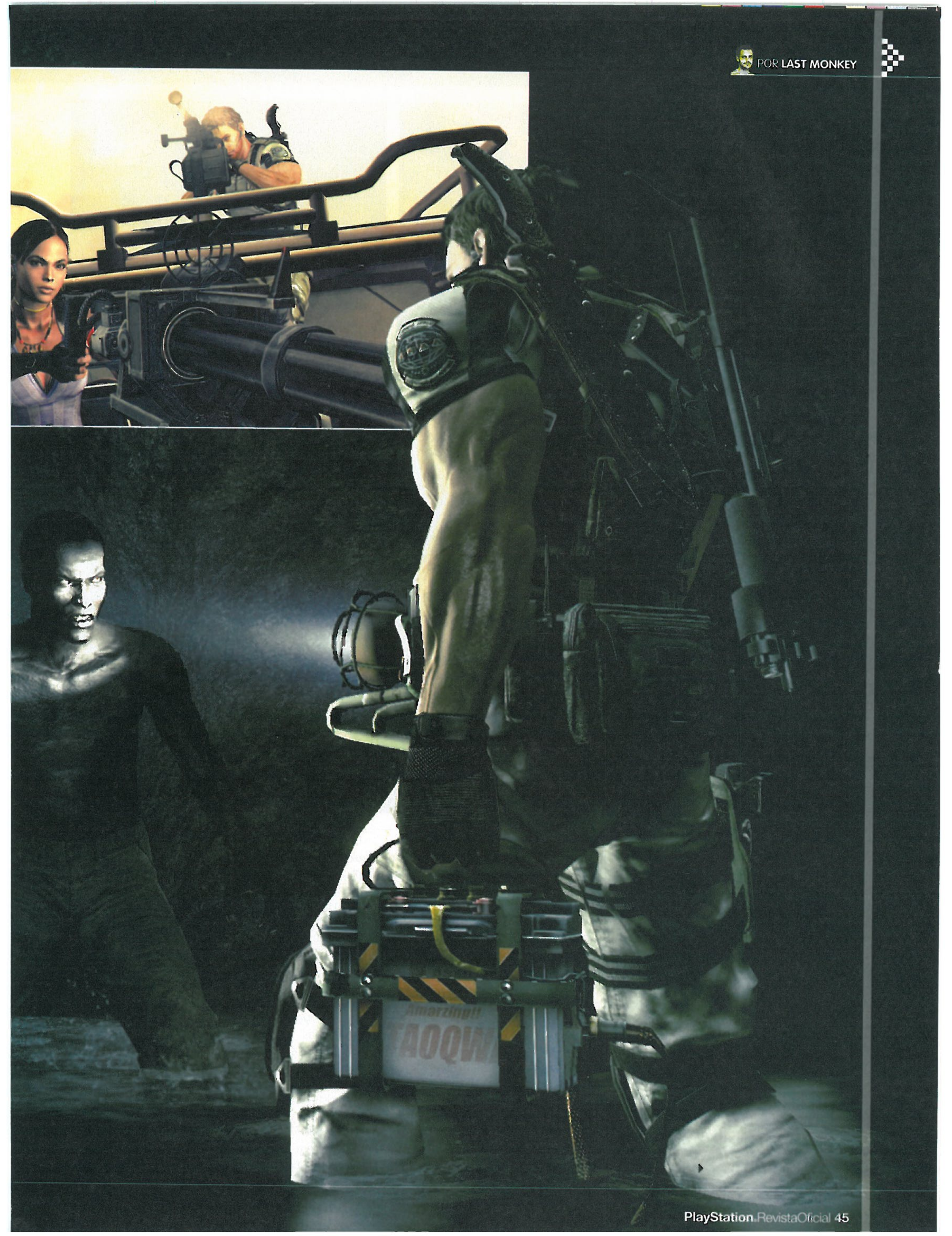
UNO DE LOS REGRESOS MÁS ESPERADOS ESTÁ A PUNTO DE MATERIALIZARSE EN PLAYSTATION 3. BIENVENIDO DE NUEVO AL INFIERNO...

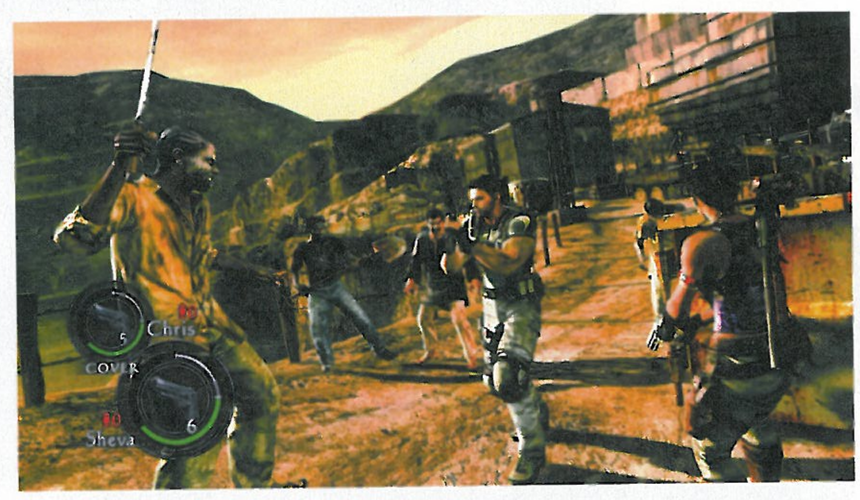
Muchos meses han pasado desde julio de 2005, momento en el cual **Capcom** confirmó lo que todos ya suponíamos: que estaban en proceso de pre-producción de la quinta entrega de su saga más terroríficamente popular. Tras un cuarto capítulo que llegó a **PlayStation 2** con cierto retraso y que supuso toda una revolución en la saga (gracias a su nuevo sistema de control, su ambientación y su mayor inclinación hacia el territorio de la acción), millones de usuarios de todo el planeta esperaban con ansia descubrir lo que los programadores de la veterana compañía eran capaces de lograr con las posibilidades que este nuevo *hardware* les podía proporcionar.

Tras meses y meses de imágenes, vídeos y alguna prueba del juego en las oficinas de la compañía distribuidora, por fin contamos en la redacción con una versión completamente operativa y bastante representativa de lo que será el juego final; y antes de entrar en detalle, nada mejor que confirmar que la saga parece seguir en plena forma. No parece que, como ocurrió con el cuarto capítulo, se vaya a producir una revolución con este *Resident Evil 5*, pero lo que sí es casi seguro es que se convertirá en uno de los grandes triunfadores del año, si nada se tuerce de aquí a la fecha de su lanzamiento, que se producirá el próximo mes de marzo.

Diez años después

Ese es el tiempo que ha transcurrido en la historia del juego entre los sucesos que se relatan en la primera entrega (que tenía como escenario la mansión de *Raccoon City* y sus aledaños) y los de esta próxima. Chris Redfield, el protagonista que apareció en *Resident Evil Code: Veronica* X vuelve a ser


Amazing!!
TAOQW





Diez años han pasado desde los eventos del primer juego


La colaboración entre ambos personajes será una de las bases de la jugabilidad de Resident Evil 5.

Chris estará secundado en todo momento por Sheva, natural de la zona africana

el personaje principal. Ahora trabaja para una organización llamada B.S.A.A. (*Bioterrorism Security Assessment Alliance*), que lucha contra el terrorismo y el uso de las armas biológicas en todo el mundo. Cuando el juego da comienzo, Chris (por el que parece que no han pasado los años) llega a una región de África, conocida como *Kijuju*, acompañado por sus compañeros. Según han sido informados, en esa zona occidental del continente se llevará a cabo una transacción de algún tipo de arma biológica, y su objetivo no es otro que impedirla y detener a sus responsables. Pero no estará solo en este cometido, pues la principal novedad que aporta esta edición es la presencia casi constante de Sheva Alomar, compañera de agencia y natural de la zona. Mientras se desarrolla la acción, irán descubriendo las implicaciones de una misteriosa compañía farmacéutica en el contagio de la población local, y mediante una serie de *flashbacks* también se darán a conocer los hechos que han ocurrido en la vida de Chris durante estos años.

Como en casa

Cualquiera que haya jugado a *Resident Evil 4* (y si no lo has hecho, ya estás acudiendo raudo a conseguirlo, pues si no te perderás uno de los mejores títulos de **PS2**) se sentirá casi inmediatamente familiarizado con el sistema de control de esta entrega. El personaje principal es presentado en pantalla bajo una perspectiva en tercera persona en la que la cámara se sitúa detrás de su espalda. Con el *stick* analógico izquierdo le moveremos, mientras que con el derecho controlaremos la dirección de los disparos (tarea que facilita enormemente la aparición del «punto rojo» sobre el objetivo al que apuntemos). Las armas a manejar por cualquiera de los dos protagonistas, por ahora no presentan muchas novedades: desde el socorrido cuchillo a la escopeta, pasando por la ametralladora o la clásica pistola. La munición, repartida por el mapeado y de mágica aparición tras la muerte de los enemigos, sigue siendo escasa, por lo que sigue sin ser posible avanzar disparando a lo loco. Los enemigos también son, al menos durante los primeros capítulos, muy similares a los «palurdos infectados» de la cuarta versión, aunque ahora cuen-



Volverás a temer el sonido de la sierra mecánica, al igual que ocurría en la cuarta entrega...

¡Cúbreme! En determinados momentos te separarás de tu compañero y deberás protegerle.

SHEVA
También es agente de la B.S.A.A. y ha sido entrenada en África, por lo que resulta la compañera perfecta para Chris.

CHRIS
Tras dejar los S.T.A.R.S., se incorporó al grupo antiterrorista B.S.A.A., que investiga el tráfico de armas.

EXCELLA
Presidenta de la compañía farmaceútica Tricell, implicada en la penetración del virus en África.

¿?
Esta misteriosa y omnipresente figura sin nombre parece saber casi todo sobre el incidente en África.

WESKER
Originariamente era el jefe del grupo S.T.A.R.S. al que pertenecía Chris, pero les traicionó en el RE original.

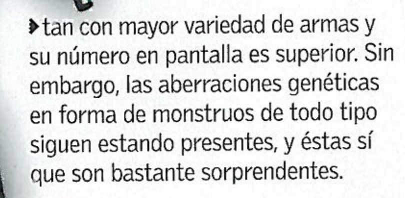




Dos jugadores podrán colaborar en partidas On-line a través de la red de PlayStation



También habrá vehículos en el desarrollo del juego. Y también infectados en moto, para que luego digan que son lentos.



tan con mayor variedad de armas y su número en pantalla es superior. Sin embargo, las aberraciones genéticas en forma de monstruos de todo tipo siguen estando presentes, y éstas sí que son bastante sorprendentes.

Nace una pareja

Pero, sin duda, el elemento más innovador del juego lo constituye la presencia de la acompañante femenina de Chris. En las partidas con un solo jugador, la CPU tomará su control y resultará de lo más útil a la hora de contar con algo de potencia de fuego extra con el fin de acabar con los enemigos (aunque no esperes que haga ella todo el trabajo). Podrás darle algunas sencillas órdenes, enviarla a lugares donde tú no puedes llegar e intercambiar objetos entre los inventarios de ambos.

También deberás velar por su seguridad, curarla cuando esté herida (lo mismo hará ella, pues si alguno de los dos muere se acabará la partida) y quitarle de encima a los que se acerquen demasiado.

El próximo mes estaremos en disposición de contaros muchas más cosas sobre el juego en nuestra extensa *Versión Beta* del mismo. Hasta entonces, que la espera se haga llevadera...

LA HISTORIA DE LA SAGA



Resident Evil. En el año 1996 debutó la saga en PSone. Millones de usuarios en todo el mundo quedaron sobrecogidos por lo terrorífico de su desarrollo y por la calidad de sus entornos prerrenderizados.



Resident Evil 2. Tras una larga espera, y varios intentos fallidos, la secuela llegó a PSone con dos discos que recogían las aventuras de los dos personajes principales, Leon y Claire, por las calles de Raccoon City.



Resident Evil 3: Nemesis. En 1999 apareció el último episodio de la serie para PSone. Jill Valentine, que ya protagonizó la primera entrega, repetía papel. El subtítulo hace referencia al monstruo que la perseguía.



Resident Evil Code: Veronica X. Una versión mejorada y ampliada de REC:V llegó a la flamante PlayStation 2 en el año 2001. Por primera vez, todos los elementos en pantalla eran poligonales.



Resident Evil 4. Después de una tensa espera, la serie regresaba al sistema de Sony, de nuevo con una versión mejorada del original aparecido en otro soporte. Un giro en su jugabilidad lo acercaba más a la acción.

ATARI LIVE



¿Quién puede explicar por qué tantas mujeres juegan a Tekken, pero no a otros juegos de lucha?

TEKKEN 6

EL GRAN CLÁSICO DE LA LUCHA NO QUIERE PERDER COMBA

Ante la pregunta de si esta nueva entrega de toda una leyenda del género de lucha mantendría aquella característica no poco importante que permitía a jugadores inexpertos o, más concretamente, menos preocupados por la memorización de *combos* y más proclives a la estrategia machacabotones, vencer a jugadores talluditos y empollados en las artes de *Tekken,* Katsuhiro Harada confesó que es algo que, en realidad, le parece bien que ocurra. Lo que viene a decir mucho de lo que ha sido y será *Tekken*: un juego donde cualquiera puede ganar, desde el aplicado estudioso de los *combos* hasta el que confía su destino a la suerte aporreando botones. Si alguien esperaba un acercamiento en este sentido a otras series más técnicas o exigentes, que se vaya olvidando.

Por lo demás, nuestro primer vistazo al nuevo *Tekken* durante el evento londinense de **Atari** (donde nos sorprendimos ante lo prometedor de un catálogo de títulos para 2009 muy atractivo y completo) nos permitió comprobar que estéticamente poco ha cambiado, y que la intención de **Namco Bandai** es realizar un compendio de lo mejor de entregas anteriores y mejorar la oferta en calidad y cantidad. Así, habrá escenarios de diferentes tamaños, que podrán ir cambiando durante el mismo combate y donde las acciones contra el suelo o los mismos límites de la arena (muros...) pueden ser determinantes. Habrá también objetos que desbloquear en tiendas del juego, como movimientos de tono humorístico y paródico muy en la línea desprejuiciada de la serie. Confesaron, además, que tienen la intención de incluir algo similar a los minijuegos de *Tekken 3* y *4*, tal vez en algún modo no competitivo On-line, para así romper un poco la dinámica de lucha incesante. Sobre el qué, concretamente, no dijeron nada. A fin de cuentas, las mejores técnicas no se utilizan en el primer asalto y, hasta Otoño, queda casi un año de combate.

Jugabilidad para todos los públicos y profundidad para los más aplicados



ATARI PRESENTA EN LONDRES SUS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS. UN CATÁLOGO PLENO DE CALIDAD Y VARIEDAD PARA PLAYSTATION 3.







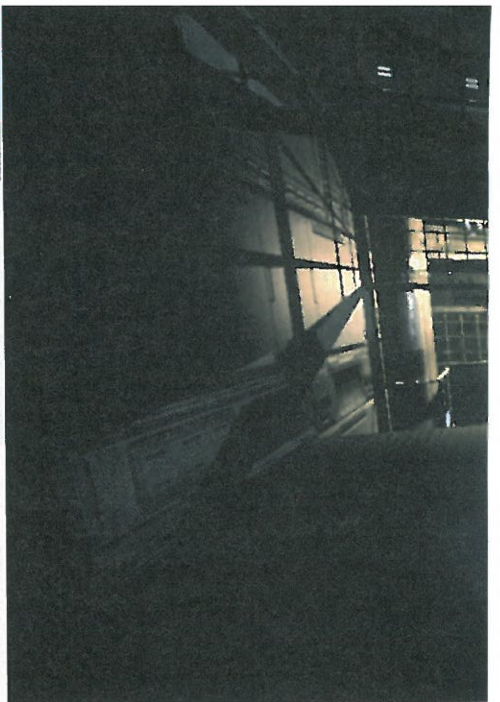
Ningún viejo conocido de los aficionados a Tekken faltará a esta nueva cita.



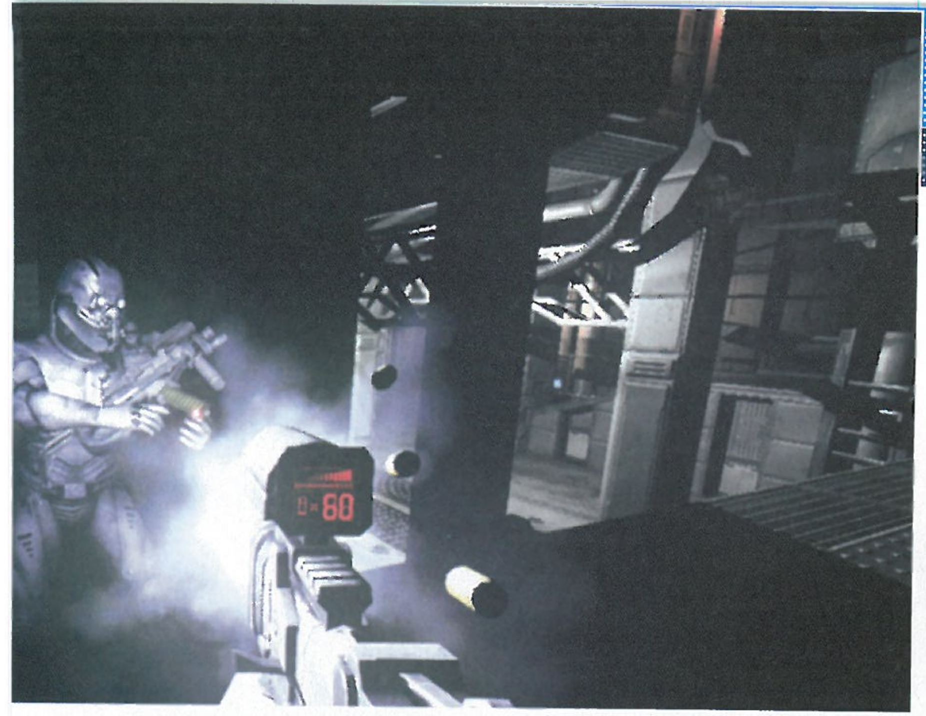


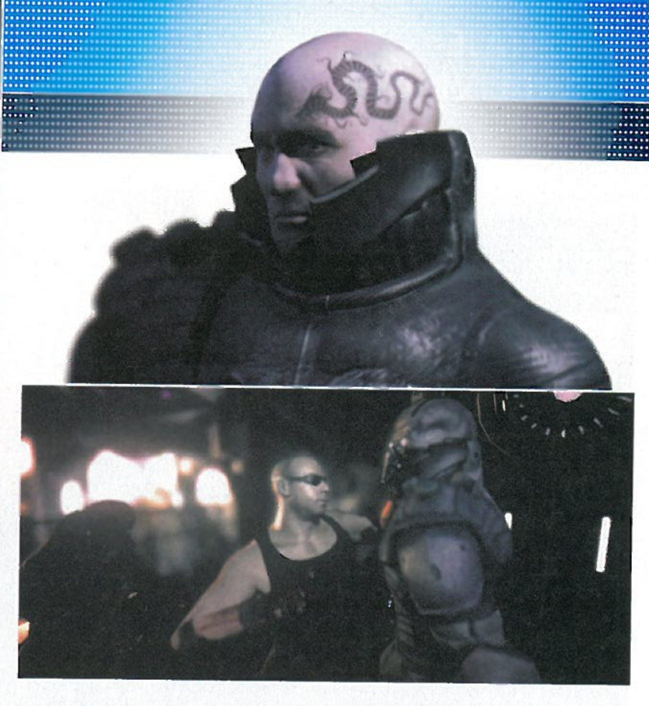






No nos parece muy Riddick llevar cuatro o cinco armas de fuego en el arsenal. Es fácil caer en la rutina del FPS más común y convencional.









LAS CRÓNICAS DE RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

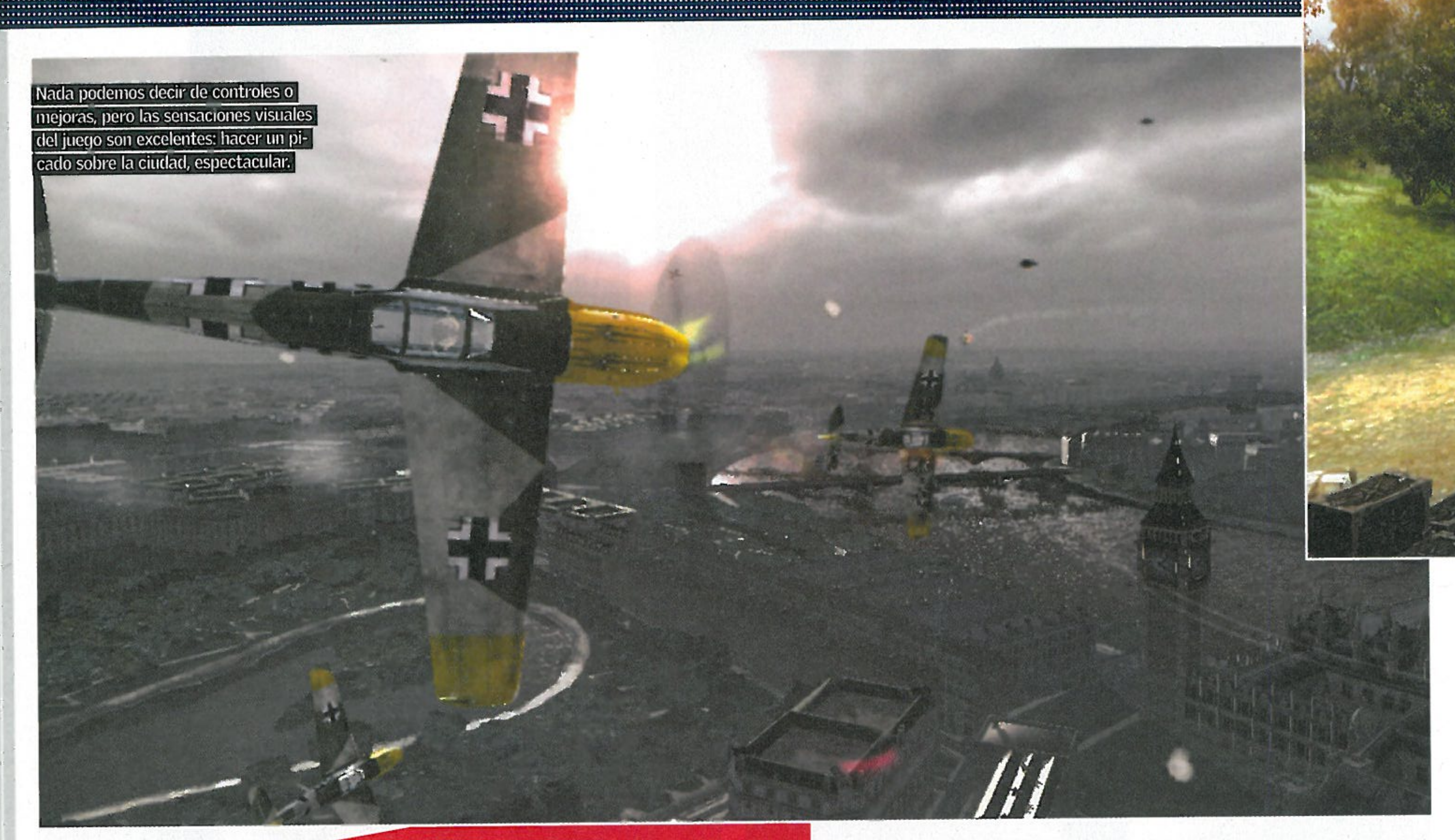
RIDDICK, POLIZÓN EN LA NUEVA GENERACIÓN

La historia detrás de esta nueva entrega jugable de *Las Crónicas De Riddick*, que a muchos ha pillado un poco por sorpresa, es a la vez graciosa y significativa: lo que empezó como un simple *remake* de aquel enorme *Escape From Butcher's Bay* de la generación anterior de consolas (concretamente, un título de Xbox), con la sana intención por parte de **Starbreeze** de que todo el que no pudiera haber disfrutado de aquel título pudiera hacerlo ahora con un aspecto renovado, ha acabado convirtiéndose en todo un juego nuevo. Así, conforme los desarrolladores fueron creando nuevos niveles y opciones, se dieron cuenta de que podían ofrecer un nuevo capítulo de la saga para regocijo de los muchos *fans* del mastuerzo intergaláctico más entrañable desde Conan (que no era intergaláctico, pero vaya).

No obstante, cuando digo «significativa», no es precisamente como algo bueno. Me explico, este ***Assault On Dark Athena*** luce estupendamente, con *Riddick* intentando sobrevivir en una nave de mercenarios que ha capturado su vehículo de huida de *Butcher's Bay*, y manteniendo lo que ya nos resulta familiar: el componente de sigilo, el cuerpo a cuerpo brutal, la visión en la oscuridad, la ronca voz de Vin Diesel y una vocación narrativa muy cinematográfica. El problema, después de ver el juego en ***Atari Live*** y, diez días después, haberlo catado personalmente en los estudios de **Starbreeze** en Suecia, todo resulta demasiado familiar. No por una pasión desmedida por la novedad, sino porque siendo un juego de nueva generación, este Riddick debería ampliar lo que *Butcher's Bay* ya consiguió, no sólo repetir sus logros.

Echamos en falta, por ejemplo, más opciones, más libertad en el escenario para explotar realmente las habilidades de Riddick (la oscuridad, el acecho, la emboscada...), y no nos convence del todo la cantidad de armas que puede llegar a llevar a la espalda. Pero todavía es pronto para juzgarlo.

Pese a algunas dudas, presenta un aspecto estupendo, y el sigilo bruto nos gusta



Nada podemos decir de controles o mejoras, pero las sensaciones visuales del juego son excelentes: hacer un picado sobre la ciudad, espectacular.

HEROES OVER EUROPE



AVIONAZOS DE LA II GUERRA MUNDIAL







Personalmente, sólo puedo decir «iyuju!». Para un aficionado de toda la vida a la parafernalia bélica de la Segunda Guerra Mundial, incluyendo ahí a la *Luftwaffe*, la *RAF*, sus *Spitfires*, sus *Stukkas* y sus cosas, asistir a la presentación de un nuevo simulador aéreo ambientado en dicho conflicto es ya motivo de gozo. Y si el juego, además, pinta bien, pues mejor que mejor.

Y es que, efectivamente, ***Heroes Over Europe***, secuela de aquel *Heroes Of The Pacific*, luce francamente bien. Desde el más puro aspecto gráfico, con escenarios enormes y un magnífico nivel de detalle, y localizaciones espectaculares como Londres o Berlín, hasta el mismo concepto de pura simulación histórica. ***Heroes Over Europe*** huye de tendencias fantásticas de otros *arcades* de aviación y se concentra en recrear con veracidad tanto las aeronaves de la época (hay más de 40 aviones disponibles para pilotar, con mejoras progresivas) como las misiones que se llevaron a cabo (todas los desafíos del videojuego tuvieron lugar realmente durante el conflicto).

Heroes Over Europe, además, incorpora una opción de apuntado localizado, de manera que, tras rellenar un medidor realizando ciertas acciones, se puede disparar sobre partes concretas de los aviones enemigos: los depósitos de munición, el tanque de combustible, etc.

Por último, el juego incluirá cuatro modos On-line para hasta dieciséis jugadores, así como contenido descargable desde su lanzamiento.











« Adaptación literaria. The Witcher está basado en la saga homónima del escritor polaco Andrzej Sapkowski, ambientada en el mundo fantástico de Temeria.

Héroes marginados. Los Witchers actúan al margen de la sociedad y sus secretos han sido robados de Kaer Morhen. Geralt, el White Wolf, tendrá que recuperarlos.

THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF

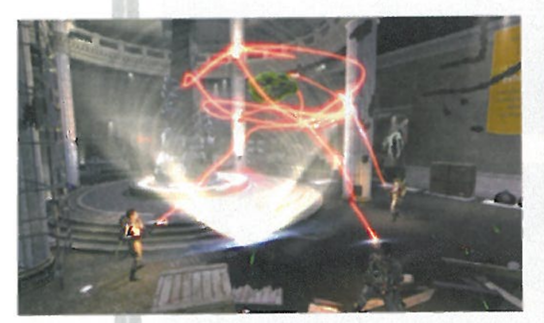
UN DESCONOCIDO EN CONSOLA QUE BUSCA LA PUERTA GRANDE

The Witcher está basado en la saga homónima del escritor polaco Andrzej Sapkowski

Sólo los aficionados al *RPG* en PC conocerán *The Witcher*, un aclamado juego de rol publicado en 2007, que llegará el próximo otoño a consolas con la ambiciosa, aunque no sabemos si muy sana intención, de convertirse en el juego de rol «definitivo», según sus desarrolladores.

Por desgracia, no podemos ni tan siquiera anticipar si este ***Rise Of The White Wolf*** estará a la altura de las expectativas y aspiraciones del estudio polaco **CD Projekt RED** (sus creadores), ya que lo único a lo que tuvimos acceso en **Atari Live** fueron unos cuantos datos, muchas palabras, algunas cinemáticas y unos escasos segundos de *gameplay real*.

Las secuencias, no obstante, ofrecen un aspecto realmente asombroso, especialmente la que presenta a Geralt of Rivia (el personaje principal del juego, miembro de *The Witchers*, una hermandad secreta de cazadores de monstruos desprovistos de sentimientos) realizando varias *katas* durante un entrenamiento en la soledad del páramo. Cada secuencia transpira un trabajo de fondo de captura de movimientos y guión encomiable. El resto del juego (es decir, el juego en sí) basa toda su jugabilidad en la versión de PC, aunque no sabemos qué caminos se seguirán para adaptarla a consola. Sí está claro que la historia no será lineal, con decisiones importantes en manos del jugador que serán inapelables y crearán líneas argumentales totalmente distintas de partida a partida; que el combate seguirá un esquema en tiempo real con *combos*, y que la alquimia tendrá un peso muy importante en el juego. Más información cuando el juego llegue hasta nosotros.







La clásica regla también se aplica en el videojuego: no es nada recomendable cruzar los rayos. No es que sea fácil que ocurra, pero no quieres que pase.





GHOSTBUSTERS

ATRAPA AL FANTASMA... SIN DESTROZARLO TODO, A SER POSIBLE

A estas alturas de reportaje, ya puede verse más o menos claro que **Atari** tiene para 2009 todo un arsenal de juegos aspirantes al título de «juego dignísimo del año». Con sus más y sus menos, todos (y aún queda alguno más ahí, en la página de al lado) anticipan calidad sin aspavientos y diversión sin gaitas pese a no gozar en algunos casos de los mayores presupuestos del sector. Otro de ellos es, sin duda, ***Ghostbusters***. Quien no se haya alegrado al saber que el proyecto era repescado por **Atari** tras haber quedado en el limbo meses atrás, es que no tiene corazón o no vivió los ochenta (que también puede ser, vaya). Y en el **Atari Live**, por fin, este redactor que suscribe pudo verlo en movimiento.

El juego retoma la historia de *Cazafantasmas* más o menos donde quedó pendiente tras el final de la segunda película... y en varios sentidos. No sólo se ambienta un par de años después del incidente del museo y el moco rosa, sino que para la realización del mismo se ha podido reunir de nuevo al equipo original: Harold Ramis y Dan Aykroyd participan en los guiones, además de prestar sus voces junto a Bill Murray y Ernie Hudson. Los personajes del juego, además, son verdaderas versiones virtuales de las personas detrás de los personajes...

Y el *game play* es, ni más ni menos, que lo que podíamos ver en las películas: un caos de rayos, fantasmas desmelenados y destrucción de mobiliario. Los jugadores, que encarnan a un novato en el equipo, se moverán por diferentes escenarios de un Nueva York tomado otra vez por criaturas del más allá, algunos auténticos guiños a los *fans* de la serie. Y deberán, básicamente, ir capturando a los fantasmas con las armas habituales (incluyendo las clásicas trampas de suelo) y algunas nuevas creadas para el videojuego, así como enfrentarse a algunos jefes finales, versiones hormonadas del fantasma común, algunos de ellos, viejos amigos de Venkman y compañía (como la encargada de la biblioteca...). Por supuesto, todas las armas son altamente destructivas y los escenarios muy destruibles, con lo que el desmadre está asegurado. Tan sólo nos asusta que todo pueda resultar algo repetitivo.

Un aspecto magnífico, el humor clásico de la serie, sus guionistas y caos, bendito caos



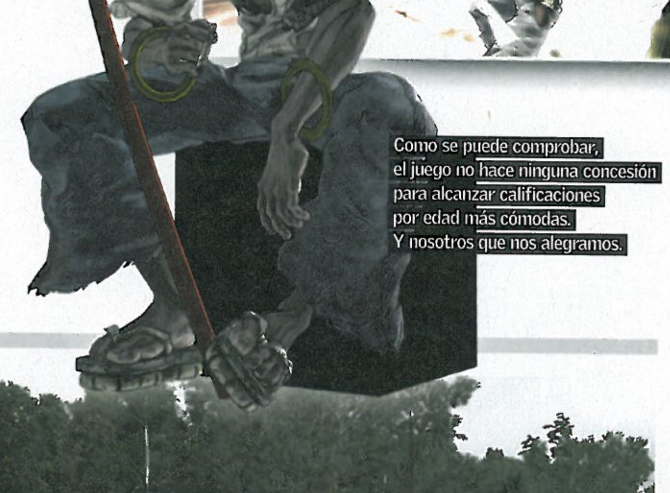




AFRO SAMURAI

SPLATTER SAMURAI A RITMO DE HIP-HOP

Una pequeña sorpresa en **Atari Live**, para quien suscribe, fue ***Afro Samurai***. Esperando poco más que una convencional adaptación de la serie animada al videojuego, comprobé, tras un primer vistazo al *game play*, que los desarrolladores han entendido unas cuantas cosas bien. A saber: qué es el *splatter* y por qué nos gusta, y qué tono, qué ritmo debe tener un juego sobre un samurai salido de una peli de *Shaft*. Así, a ritmo de música negra (mucho *Hip-Hop*, eso sí... que en sí no es malo, pero algo más de *funky* se agradecería), los jugadores irán superando escenarios con un ligero componente de plataformas y mucha acción rebanamiembros. Con dejes de cinematografía setentera, aplicados a la vez como elementos de estilo y funcionalidad del *game play* (pantallas partidas, sin ir más lejos), ralentís para realizar golpes maestros seguidos de aspersores sanguinolientos de esos que divierten a los que gozamos del cine samurai más extremo, y un ritmo de combates bien medido, así como una cantidad de enemigos jugosa, ***Afro Samurai*** puede ser una modesta gran opción para 2009.



Como se puede comprobar, el juego no hace ninguna concesión para alcanzar calificaciones por edad más cómodas. Y nosotros que nos alegramos.





Potencia variada. Race Pro incluye 350 coches, de 48 casas distintas, y potencias que van desde los 200 caballos a los 1.000. Nosotros optamos por los Minis. No preguntéis.

RACE PRO

CONDUCCIÓN PARA MASOCAS DEL ASFALTO

Algo marginado de los escenarios principales, pudimos catar también el nuevo ***Race Pro***, sentaditos cómodamente en unos estupendos puestos de conducción (ya sabéis, esos asientos con volante y pedales que todos queréis en casa y vuestras madres o novias no os dejan tener...) en el área de descanso del evento. Varias partidas multijugador después, nos alejamos espantados ante el peligro de no asistir a ninguna presentación más si seguíamos ahí, anticipando el enganche que estamos seguros muchos tendréis con este juego: conducción ultrarrealista, circuitos reales y una enorme variedad de coches, también de verdad, para participar en campeonatos variados (incluyendo *Formula 3000*) o en partidas multijugador a vuelta rápida. Incompatible con responsabilidades, doy fe.





GÉNERO
SHOOTER
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
GUERRILLA
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
x32
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.killzone.com
18+

la alternativa



RESISTANCE 2
Otra maravilla del género shooter. No es tan deslumbrante como Killzone 2, pero tiene un On-line brutal.

KILLZONE 2

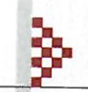


△ Un mundo ○ gris ✕ un shooter □ increíble

TODOS AQUELLOS QUE estaban afilando los cuchillos tras la célebre polémica con el vídeo de *Killzone* del **E3 2006** (con acusación de *fake* y todo), ya pueden ir guardándoselos. El nuevo y monumental *shooter* de los holandeses **Guerrilla** no sólo está a la altura de lo esperado, sino que abre un nuevo horizonte gráfico en **PlayStation 3**. El exotismo cromático y zoológico mostrado por otros *shoot'em-ups* como *Resistance 2* palidece ante la majestuosa sinfonía de grises y herrumbre, luces y sombras, que da forma a *Helghan*, el hogar de los *Helghast*. Los invasores del primer *Killzone* son ahora las víctimas de la ocupación, y defenderán su patria con uñas y dientes. Con el objetivo de capturar al dictador Visari, líder de los *Helghast*, la ISA se meterá en la boca del lobo, combatiendo a lo largo de diez extensas campañas (divididas en 60 subsecciones) que nos arrastrarán a todo tipo de localizaciones, a cual más árida y deprimente. Ciudades, páramos, factorías, monumentales palacios... alternando entre un sol abrasador y noches tormentosas. *Helghan* es tan inhóspito como sus habitantes, una raza cruel y militarizada, aunque hay que reconocer que no les falta razón cuando nos gritan «¡fuera de mi planeta!» justo antes de caer bajo el plomo de nuestra ametralladora. Pero dejémonos de rollos filosóficos y vayamos a lo que importa. ¿Es ***Killzone 2*** el mejor *shooter* jamás creado para **PS3**? En opinión de este humilde jugador, sí. Hasta ahora, *Call Of Duty 4: MW* dominaba mi mente y mi corazón, pero me he rendido ante la sombría estética de ***Killzone 2***, del *blurr* y el grano de sus gráficos, del realismo con el que mueren los *Helghast*, de su IA y el peculiar *tempo* con el que se desarrolla este crepuscular *shooter*.

La muerte espera tras la esquina

Lejos de convertirse en un pasillo en el que cazar enemigos, como si fuera un tiro al pato, ***Killzone 2*** nos enseña desde el mismo principio a cubrirnos, a actuar con inteligencia, a respetar a unos enemigos que no temen ni a la muerte ni al invasor. Ten presente que en *Helghan* morirás muchas veces, incluso en el segundo de los cuatro niveles de dificultad que ofrece el juego. La efectividad con las armas y la disciplina que demuestran los *Helghast* es apabullante. Aunque eso no ▸

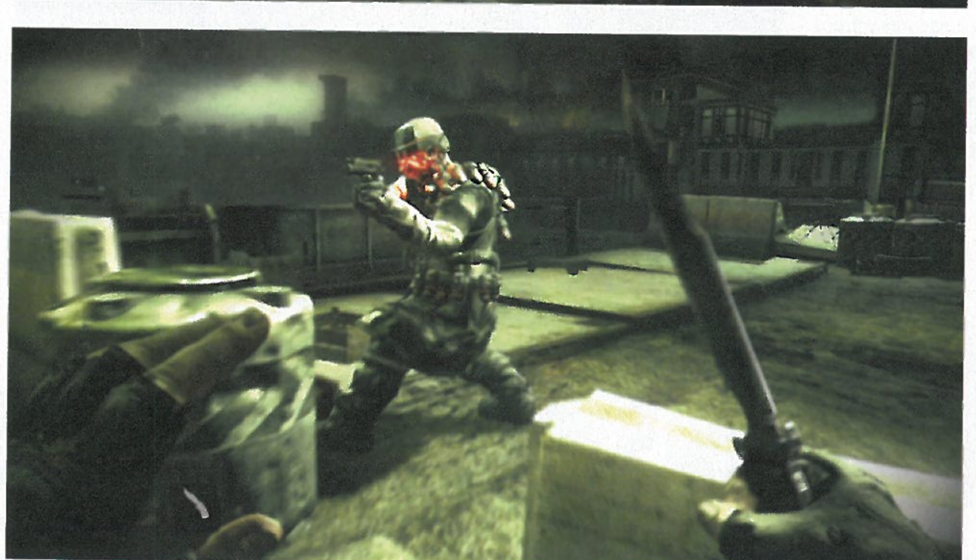




La agresividad de los Helghast es su mejor arma. No dudarán en lanzarse a por ti a machetazos o usando la culata del rifle.



Este muchacho ya no enviará a casa otra postal desde Helghan.



El matarife de Helghast. ¿Te crees un tío duro? Pues intenta degollar al mayor número posible de Helghast. Al principio parece una locura, pero cuando ganes experiencia, comprobarás que es una manera rápida, efectiva y económica (ahorrarás munición).







Eventos, vehículos y metralla.

Alegraos, chavales, que en Killzone 2 también podréis pilotar un tanque, controlar un mecha bípedo o disparar desde un cañón antiaéreo. Pequeños eventos que nos relajan después de tantas horas de puro FPS.

TEST



Si el Emperador tenía a Darth Vader, Visari tiene a Mael Radec. Un tipo tan siniestro como peligroso. Ya veréis, ya.





No sin mi Sixaxis. A modo de detalle simpático, tendrás que girar el mando para activar las bombas y mover las llaves de paso. Es una chorrada, pero nos gusta.







ON-LINE DE OTRO MUNDO

En **Guerrilla** tenían claro desde el principio que el On-line debía cobrar tanto protagonismo en ***Killzone 2*** como el modo Campaña. El objetivo no era fácil: había que superar a esos dos colosos llamados *COD4: MW* (sus modos On-line siguen siendo de los más concurridos de *PSN*) y el mastodóntico *Resistance 2* y sus 60 jugadores simultáneos.

Killzone 2 es algo más modesto en sus cifras (permite de 2 a 32 jugadores simultáneos), pero no en las formas. Los ocho mapeados, de una extensión considerable y un detalle gráfico impresionante, acogerán los duelos entre las facciones ISA y *Helghast*. Cada una de ellas contará con siete clases de soldados (ingeniero, médico, explorador, asalto, tirador, táctico y saboteador) además de con sus propios *bots* (torretas y ATAC). Sea cual sea tu elección, la experiencia acumulada en combate te proporcionará ascensos y nuevas habilidades para tu soldado. **Guerrilla** ha pensado especialmente en los clanes de jugadores y prepara torneos especiales, además de unas cuantas sorpresas para *Home* (como poder ir vestido de *Helghast*). Si quieres saber más, visita **www.killzone.com**



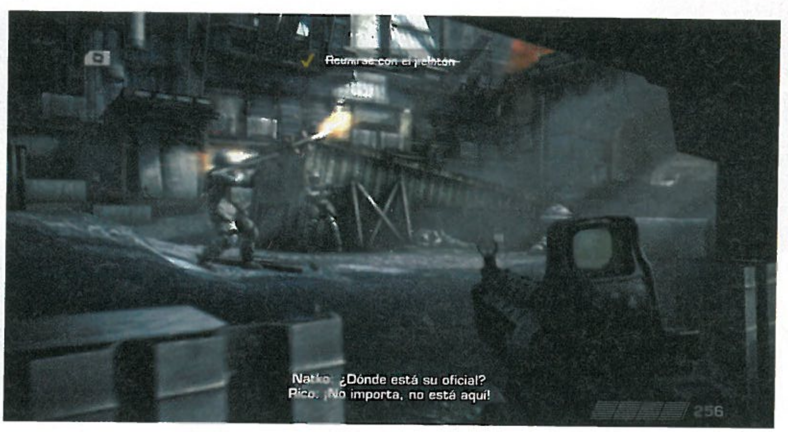
Muere, maldito ISA. Una de las mayores satisfacciones que proporciona el modo On-line es poder encarnar a los Helghast. No lo niegues, molan mucho más.



32 jugadores simultáneos, ascensos y mejoras exclusivas







será un obstáculo cuando, tras recorrer seis o siete campañas, poseas la suficiente experiencia de combate para realizar machadas tales como degollar a seis *Helghast* seguidos. El séptimo acabará matándote, pero te garantizo que caerás con una carcajada de satisfacción en la garganta.

La espera ha merecido la pena

Parecía que *Killzone 2* jamás acabaría por llegar. Han sido más de cuatro años de desarrollo, pero **Guerrilla** los ha aprovechado a tope. Se nota en cada detalle del juego. Desde el fino polvo que flota entre los hierros de la refinería de *Tharsis* hasta los intrincados callejones de *Pyrrhus*, la capital de *Helghan*. Ya sea en la forma de morir de los *Helghast* (siempre distinta, siempre espectacular) como en la utilización del sensor de movimiento del *Sixaxis*: rotarás el mando para activar explosivos y girar llaves de paso. Vale, es una chorrada, pero es de esos detalles que te arrancan una sonrisa bajo un infierno de metralla, sangre y fuego.

Y no contentos con afinar al máximo las artes del género *FPS*, los alegres muchachos de **Guerrilla** han trufado las diez campañas de *Killzone 2* con la posibilidad de pilotar vehículos (un tanque y un mecha bípedo), así como controlar torretas fijas e incluso un cañón antiaéreo en momentos puntuales del juego. Un guiño, quizás, a los fanáticos de las fases especiales de los *Call Of Duty*. Afortunadamente, estos paréntesis en la mecánica *FPS* son lo suficientemente breves y espaciados entre sí como para no distraernos del verdadero eje del juego: la exploración a pie y los combates a cara de perro contra las tropas de asalto *Helghast* (los muy chulos, al tenerte cerca, dejarán el fusil para intentar degollarte). Un espectacular sonido 7.1 te envolverá mientras te introduces en lo más profundo del

Aquí se viene a morir. Elige tu clase de soldado, su arma y sus habilidades. Gana experiencia y haz de tu personaje algo único.

» Mapas. Al igual que en el modo Campaña, tres tiros bien dados serán suficientes para matarte y enviarte al limbo temporal.

Elige tu clase de soldado y forma tu clan

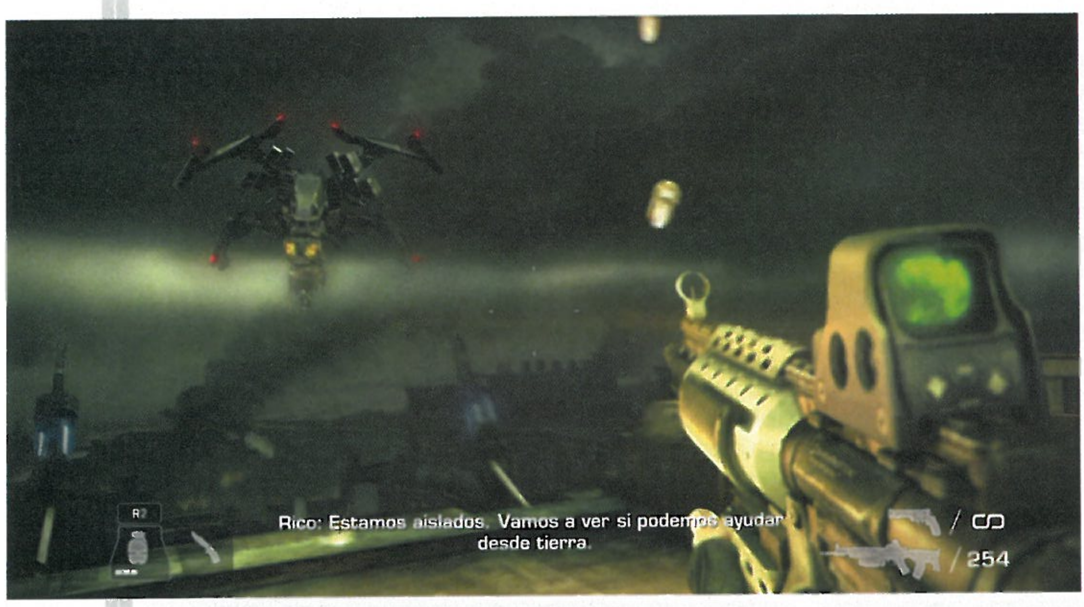




» ¡¡¡Arriba, tío!!! Si tu compañero cae en combate, no pierdas tiempo y cúralo. Sólo no tendrás posibilidades de sobrevivir.







» El ATAC al ataque. Quizás uno de los momentos más puñeteros de Killzone 2... al menos hasta que se le coge el truco (que lo tiene, pero no os lo voy a desvelar). ¿Cómo enfrentarse a este ATAC Helghast, inmune a las balas y aficionado a los misiles?



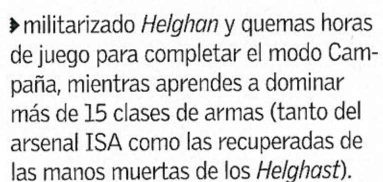
Killzone en PS2: Un clásico a reivindicar. Lanzado en 2004, el primer Killzone puso a los holandeses Guerrilla en el mapa y deslumbró a toda una generación de amantes de los FPS con su realismo sucio y sus trincheras inspiradas en la Primera Guerra Mundial.











militarizado *Helghan* y quemas horas de juego para completar el modo Campaña, mientras aprendes a dominar más de 15 clases de armas (tanto del arsenal ISA como las recuperadas de las manos muertas de los *Helghast*).

ISA Vs. Helghast, el modo On-line

La experiencia con el armamento te será muy útil a la hora de devorar la otra mitad de esta tarta llamada *Killzone 2*: el modo On-line. Ya lo anunciaba **Guerrilla**, durante las últimas ediciones del **E3**: el On-line de *Killzone 2* traería cola, y han cumplido con la palabra dada. Hasta 32 jugadores podrán elegir bando (ISA o *Helghast*) y clase (desde ingenieros y médicos hasta exploradores, francotiradores o saboteadores). Siguiendo la moda del memorable On-line de *COD4*, las horas de experiencia se traducirán en nuevas habilidades especiales y la posibilidad de personalizar (mediante placas o *perks*) el soldado a nuestro completo antojo. Nosotros ya lo hemos probado, y seguimos alucinando con las dimensiones y la calidad gráfica de los mapas del On-line, a la altura de los escenarios del modo Campaña. La *PSN* va a echar chispas este año.

Los años de espera han merecido la pena. Killzone 2 es una obra maestra.

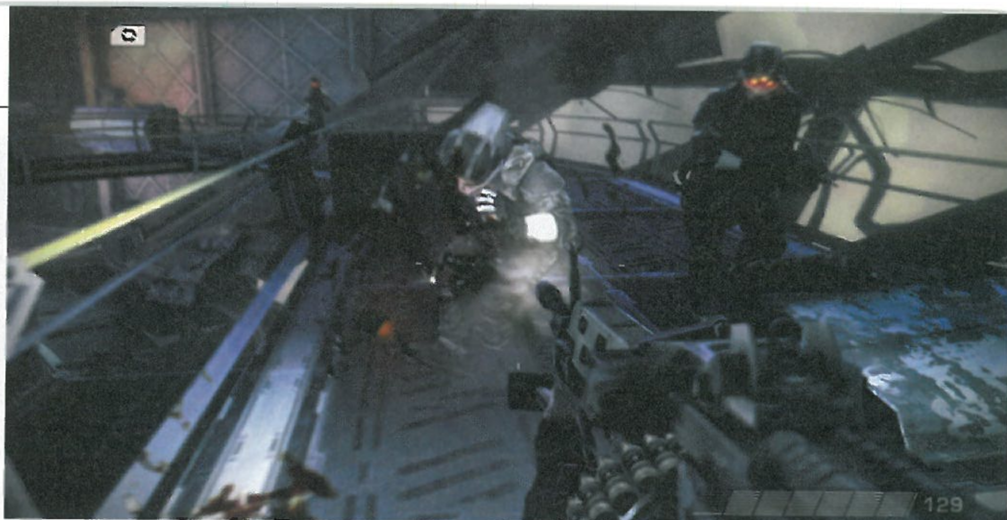
La perfección no existe, pero casi

COD4: MW, Resistance 2... el género *FPS* ha experimentado en los últimos años una evolución espectacular en todos los aspectos, tanto en gráficos como en jugabilidad. Cada vez es más difícil sorprender, pero ***Killzone 2*** lo consigue. Su inigualable ambientación, la capacidad para cautivarnos con un desarrollo tan intenso como exigente, un On-line dirigido tanto a los clanes como a aquellos que prefieren ir por libre logran que los años de espera hayan merecido la pena. Una obra maestra, sin discusión. Pero sabemos que será superada. Esa es la grandeza de **PS3**, como dijimos con *MGS4*: lo que hemos visto hasta ahora es sólo el principio. «











Yo invito a cacahuetes. Las granadas no están de adorno. Serán tus mejores aliadas frente a unos enemigos arteros, que buscarán todo el rato la protección de los muros y las barricadas. Un cañamón lanzado con tino y podrás freír a la mayoría y atontar al resto. Y ya sólo queda rematar a los heridos. ¡Eh! Nadie dijo que la guerra era bonita.



A los Helghast sólo les queda mejorar un poco sus formas para convertir a Helghan en un atractivo destino turístico.

evaluación



Su impresionante apartado gráfico, especialmente en lo referente a las hiperrealistas muertes de los Helghast y la ambientación gris y opresiva del planeta.



Más de un tarugo criticará la, en teoría, escasa paleta de colores del juego. Supongo que esperarían que Helghan fuera algo así como Disneylandia.

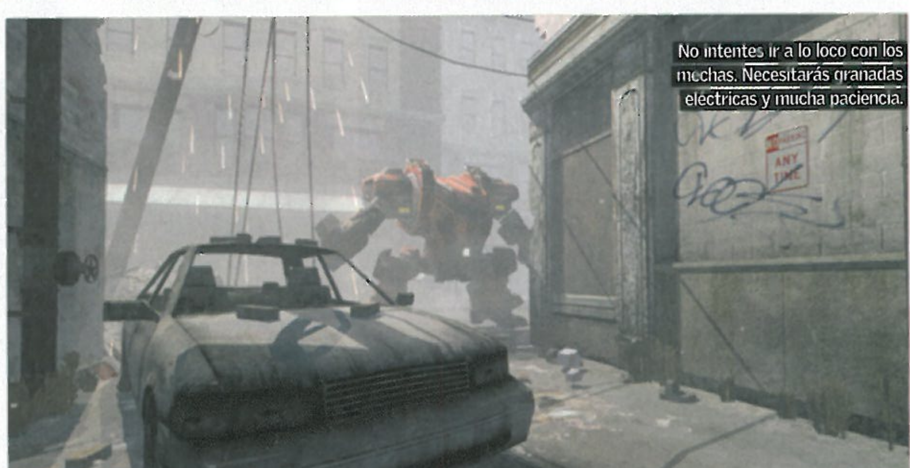
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sobrecogedores. La ambientación, el grano, el blurr, el shooter más espectacular jamás visto en PS3.	Correcto doblaje al castellano, aunque queda en segundo plano con los FX en 7.1 envolvente.	Al principio, morirás una y otra vez, pero al poco rato te convertirás en una máquina de tirotear.	Diez campañas, largas de solemnidad, a las que hay que sumar la diversión infinita del On-line.	No tiene los 60 jugadores de Resistance 2, pero los 32 de Killzone 2 lo pasarán en grande.	La PS3 no parece tener ya secretos para Guerrilla. Incluso hacen buen uso del Sixaxis.	Le daría un 9.7 si no supiera que Killzone 3 lo superará de calle. Si no, al tiempo.
9,6	9,4	9,5	9,3	9,4	9,5	9,5





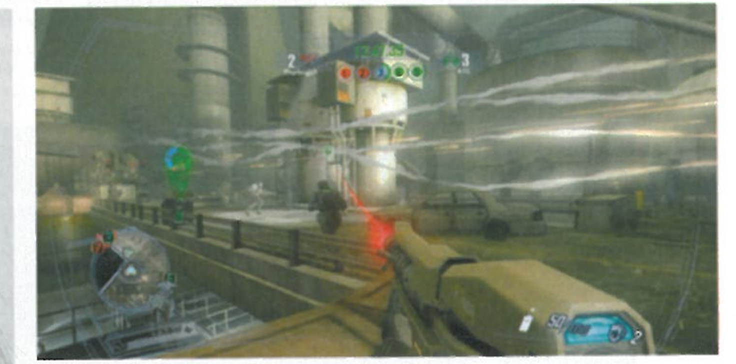


Casquería. Monolith no ha escatimado en tinta roja. Verás a tus enemigos reventar en mil pedazos y su sangre resbalar por tus gafas cuando les disparas cerca. Delicioso...



No intentes ir a lo loco con los mechas. Necesitarás granadas eléctricas y mucha paciencia.

Ya da miedo de niña, pero Alma es mucho más terrorífica de adolescente





Vida de la de siempre. Se especuló con que F.E.A.R. 2 podría seguir la moda actual de recuperar tu vida si dejas de exponerte a los disparos, pero finalmente se ha optado por seguir como la primera entrega. Tendrás tu barra de vida y tu chaleco antibalas, y si te disparán necesitarás botiquines para recuperarte. No te asustes, por lo general no son escasos.



Es más común encontrar enemigos totalmente humanos por los niveles, aunque de estos no hay precisamente pocos.

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN



PS3







Shooter tradicional y terror sobrenatural



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **WARNER BROS**
PROGRAMADOR **MONOLITH PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **WARNER BROS**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95€**
projectorigin.warnerbros.com



POR LO GENERAL, *F.E.A.R. 2* es más *shooter* que *survival*. Por supuesto que tiene ramalazos de terror y escenas en las que se te erizan los pelillos, sí. Sin embargo, sentirás mucho más a menudo el fragor de la batalla y el silbido cercano de las balas de un *Call Of Duty* que la claustrofobia o la preocupación por la munición de *Dead Space*. Y también echarás mano más veces de tus reflejos y de las coberturas que de aquellos pañales que te ponías antes de jugar a *Silent Hill*. .

La niña de tus ojos

Project Origin comienza un poco antes del apocalíptico final del primer juego. Alma, una preciosa niña de la que sentiría envidia hasta la de *El Exorcista*, ha desatado toda su mala leche contra la ciudad de *Auburn* y la ha hecho trizas con una explosión nuclear. La catástrofe pilla en una misión de rutina a nuestro agente especial quien, además, tiene una extraña conexión simbiótica que le une con Alma.

Como es tradición en las secuelas de los títulos de éxito, **Monolith** ha apostado por mejorar las pequeñas taras del primer juego y potenciar sus aspectos positivos. El principal es la IA. *F.E.A.R. 2* es todo un espectáculo en este apartado y pocos enemigos habrás visto más inteligentes que los de este título. Interactúan entre ellos, buscan tus flancos desprotegidos, te rodean, cambian su comportamiento en función del arma que utilices o te lanzan granadas si no logran hacerte salir de tu cobertura. Los tiroteos miden la inteligencia para usar tu habilidad y tu arma, no quién la tiene más grande.

No obstante, nunca está de más tener un buen equipo. Más de una decena de armas de todo tipo, muy convencionales eso sí, que van desde la pistola más flojita hasta unas ametralladoras láser que queman todo lo que alcanzan. A esto se le une un mayor dinamismo en el uso de coberturas (que ahora podrás improvisar volcando mesas o estanterías) y el «tiempo bala», ya disponible en el *F.E.A.R.* original. Jugará un papel secundario en los primeros compases para aumentar su importancia a medida que superamos capítulos y te salvará el pellejo en más de una ocasión, especialmente con los rivales más duros, como las «armaduras mecánicas de combate». Éstas no son otra cosa que una especie de *Metal Gear* o *mechas*, unos robots antropomórficos enormes que podremos también controlar en la segunda mitad del juego. Subidos a ellos, prácticamente nada podrá hacernos frente, y además rompen la monotonía al proporcionar algo más de variedad ▶

F.E.A.R. 2 es todo un ejemplo de gran IA, lo importante no es el arma que tengas, sino saber utilizarla

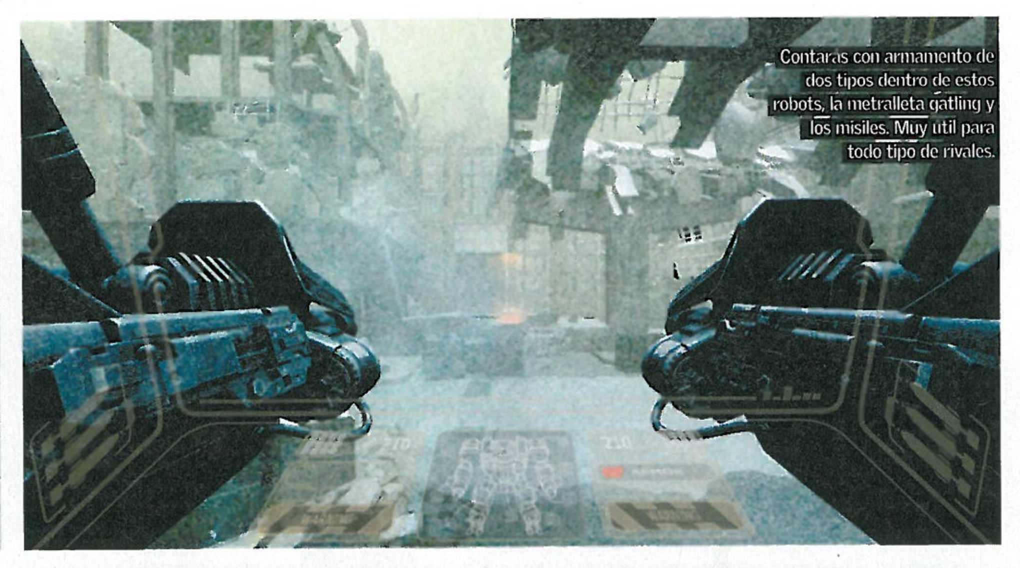
la alternativa



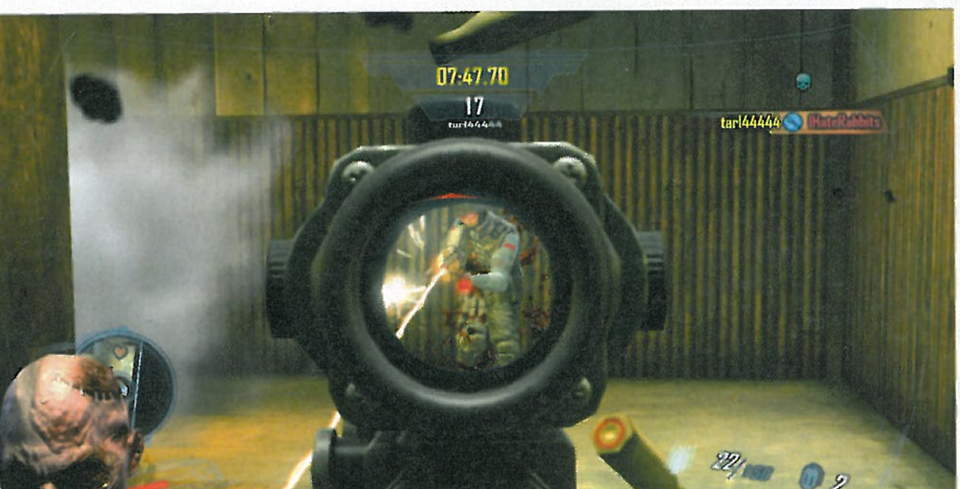
KILLZONE 2
Como shooter supera a F.E.A.R. 2, aunque no tiene ese regustillo a survival horror.



¡AY! LOS MONETES. Son rápidos y saltan mucho. No es fácil matar a estos bichos con una ametralladora, resisten varios disparos y llegan a atacarte. Aunque parezca mentira, con un buen tiro de escopeta caerán fulminados. Eso sí, ten cuidado porque si te ven con ella buscarán tu espalda.



Contarás con armamento de dos tipos dentro de estos robots, la metralleta gatling y los misiles. Muy útil para todo tipo de rivales.







▸ al afrontar las batallas. Y es que uno de los puntos flacos del juego, y que ya padecía su antecesor, es la abusiva linealidad de los escenarios. Irás alternando constantemente entre pasillos angostos y salas más abiertas y adecuadas para las refriegas, siempre con una sola salida que además puede llegar a estar perversamente oculta, lo que te obliga a dar vueltas y vueltas por el escenario, haciendo que te desesperes y que el juego pierda intensidad.

Las escenas de terror y los sucesos paranormales se multiplican a medida que superamos capítulos

Gafas que incordian

En general, el apartado gráfico de *F.E.A.R. 2* es notable. La física de partículas es increíblemente realista (obsérvese cualquier cuerpo reventando con una granada) y el modelado y movimiento de los personajes son brillantes. Sin embargo, la caída del *frame rate* en algunos de los momentos más intensos unida a ciertas texturas demasiado planas estropean un poco el resultado final. A esto se le añade el extraño filtro de pantalla que simula nuestra vista mediante unas gafas de operaciones especiales (que ya de paso justifican el HUD en pantalla). Este efecto, una especie de granulado, es curioso al principio pero termina molestando. Es demasiado fuerte para acostumbrarse a él, especialmente en las zonas oscuras.

Y es que, no nos olvidemos, *F.E.A.R. 2* aún siendo un *first person shooter* en toda regla, tiene una trama llena de sucesos paranormales, *flashes* turbadores, escenarios inquietantes y más de un susto. Sin dejar los trepidantes tiroteos en ningún momento, irás viendo cómo la tensión y el terror van multiplicándose a medida que superes los capítulos, cómo los temblores y parpadeos que te avisan de la proximidad de Alma son más frecuentes y cómo ella se vuelve más aterradora, temible y poderosa. ◂◂

evaluación



↑ La soberbia IA hará que te entregues a tope en las batallas. La posibilidad de improvisar coberturas da mayor dinamismo a los tiroteos y la mezcla de acción y terror pone la guinda.

↓ La linealidad del mapeado y algunos fallos técnicos desvirtúan un poco ciertos niveles. Se echa en falta más originalidad: los monstruos suenan a otros juegos y el tiempo bala también.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Notables por lo general. Ciertas texturas son flojas, aunque la física de partículas es realmente increíble.	El juego está totalmente doblado al castellano. Se está convirtiendo en una muy buena costumbre.	Un buen shooter con una gran Inteligencia Artificial. Sólo un pero: todo es demasiado lineal.	Catorce capítulos de entre media y una hora cada uno. Bastante bien para ser un shooter.	Seis modos de los de toda la vida (Bandera, Deathmatch...) y hasta 16 jugadores en una partida.	Por lo general el juego se muestra solvente, aunque hay algunas caídas de frame rate.	Un muy buen shooter con una trama paranormal para pasar un poco de miedito.
8,5	9,2	9,5	9,0	9,2	8,5	9,0

TEST

Las piscinas vacías son perfectas para improvisar zonas de skate.

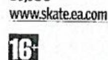


SKATE 2

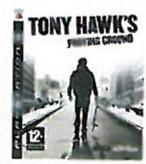
Skateboarding  aún  más  realista



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **EA BLACKBOX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
INSTALABLE **SÍ (2118 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
www.skate.ea.com



la alternativa



T.H.'S PROVING GROUND.
La saga rival de Skate, en una última entrega completa y altamente configurable.

COMO COMENTÁBAMOS en nuestra *preview*, **Electronic Arts** parece haberse aplicado en la realización de esta secuela de su revolucionario título de *skate*, y se ha esforzado en no modificar lo que en la primera entrega funcionaba perfectamente: el sistema de control. Volvemos a manejar los movimientos de nuestro personaje con un intuitivo empleo de los dos *sticks*: el de la izquierda para controlar la inclinación del cuerpo (es decir, la dirección en la que nos movemos y los impulsos en los saltos), y el de la derecha para activar los movimientos y la posiciones de los pies (esto es, las distintas acrobacias). Todo ello permanece prácticamente idéntico, así como la configuración (lógica e intuitiva) de las acciones, basadas con buen sentido en las posiciones que tendría el cuerpo en realidad. Permanece también en el juego el ritmo relajado, que aunque exige la superación de una serie de pruebas y pequeños torneos para que el argumento progrese (calcado también de la primera entrega: la ascensión en la exigente pirámide de influencia y popularidad callejera), no hay ningún problema en que el jugador deambule por la ciudad a su ritmo y mejorando su técnica, algo que sin duda le vendrá bien para avanzar en la historia, ya que la dificultad se dispara a las pocas pruebas superadas.

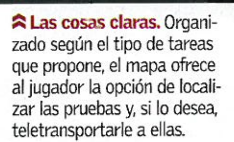
Sin embargo, y aunque la estructura es francamente similar (y el aspecto también: gráficamente no hay apenas cambios, y la estética redunda en la textura de vídeo casero propia de la serie), hay notables cambios en esta secuela: el argumento tiene un leve toque futurista que, aunque no afecta a la ambientación, sí propicia que muchas zonas de *skate* públicas estén rebosantes de guardias de la corporación *Mongocorp*, que está intentando erradicar las tablas de San Vanelona. El editor de *skaters* es mucho más completo que el de la primera entrega (comenzando por la posibilidad de cambiar de sexo al personaje) y en esta ocasión **Electronic Arts** ha habilitado On-line un editor para personalizar las tablas. La cantidad de movimientos disponibles se ha multiplicado también, doblando los de la primera entrega e incluyendo *foot-plants, hip-pie flips* más accesibles y la opción de agarrarse a un coche en marcha para incrementar la velocidad del patinador, una novedad muy útil en las abundantes carreras que se disputan en las cuestas descendentes de San Vanelona.

Encadenar trucos sigue siendo tan intuitivo y sencillo como en Skate

Un ratito a pie y otro andando

Sin embargo, la gran novedad de *Skate 2* es la posibilidad de bajar de la tabla en cualquier momento. Esto conlleva









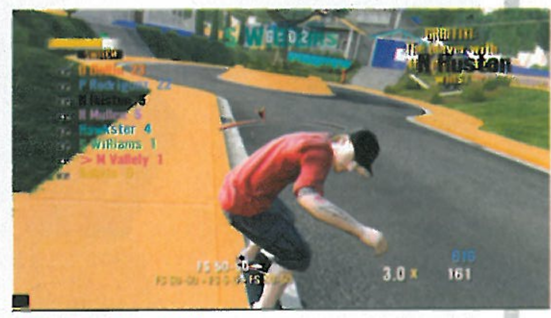


Las cosas claras. Organizado según el tipo de tareas que propone, el mapa ofrece al jugador la opción de localizar las pruebas y, si lo desea, teletransportarle a ellas.

Picture this. La posibilidad de filmar y fotografiar cualquier momento del juego te permitirá recopilar una serie de instantáneas bastante memorables.



MÁS SKATE EN TU PS3



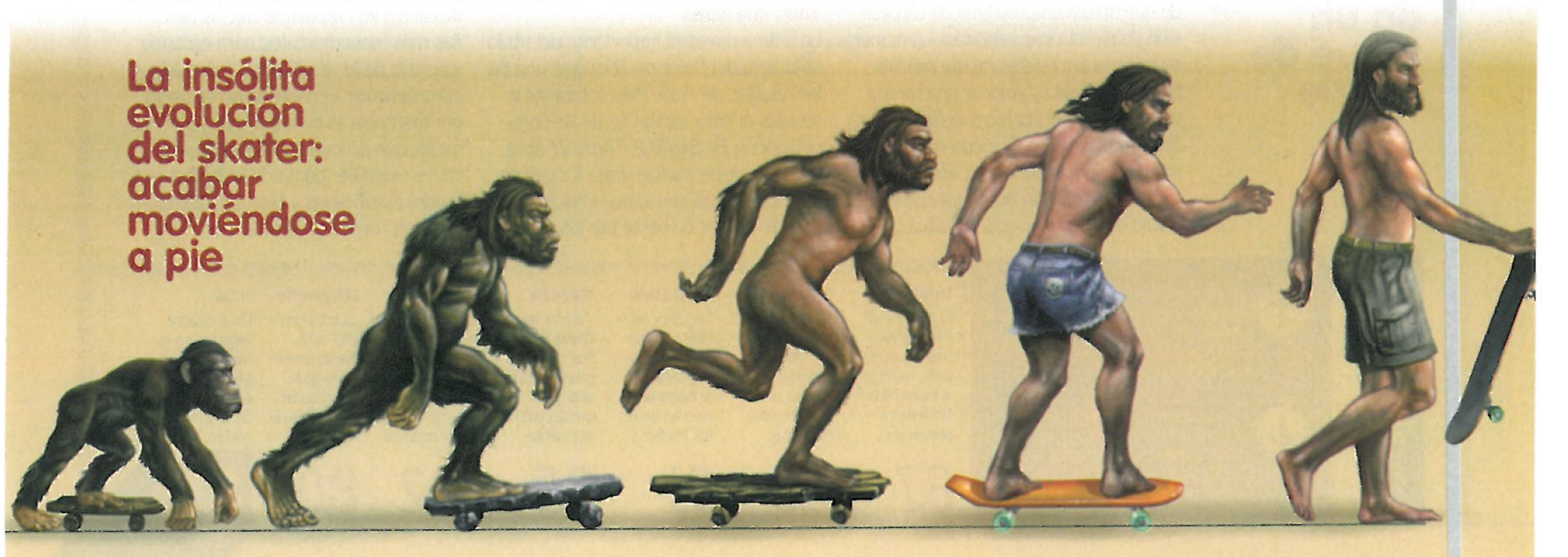
Tony Hawk's Project 8. El primer simulador de skate para la generación de consolas más reciente era una prolongación de la longeva saga. Buscando recuperar parte del realismo que se había perdido en las progresivamente más disparatadas entregas de PS2, se incluyó el interesante modo «nail the trick», que anticipó el revolucionario control de Skate.

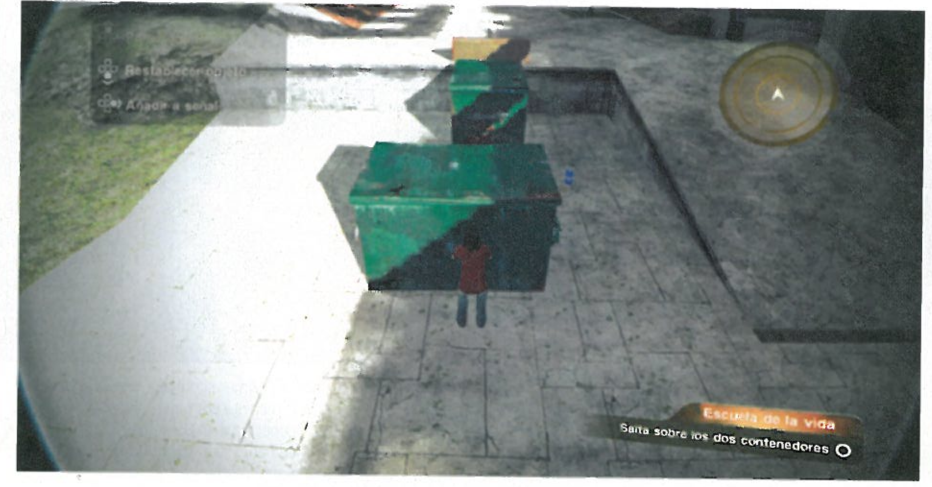


Tony Hawk's Proving Ground. La última entrega de la serie Tony Hawk's llegó, en cierto sentido, al punto máximo al que su mecánica le permite. El objetivo es labrar una carrera para uno de los tres tipos de skaters disponibles: career, rigger o hardcore skaters. La próxima entrega, Tony Hawk's Adrenaline, contará con un periférico especial que aún no ha sido mostrado.



Skate. Electronic Arts, a través de Black Box, revolucionó la concepción que teníamos de los anquilosados juegos de skate, obligando a la veterana serie Tony Hawk's a detenerse y replantear su mecánica. Una nueva forma de ver la simulación urbana, sin combos ni excesiva memorización, pero igual de profunda.













Me gusta el mueve, mueve. Mover los obstáculos para readaptar los decorados se convertirá en una de las actividades más recurrentes cuando no estés patinando.



» Jenny's broken. Nuestra sexy y hombruna skater, Jennifer Tones, presenta un cuadro de traumatismos y contusiones absolutamente espectacular. Pobre criatura. Nacida para sufrir.







La posibilidad de manipular escenarios da un toque de puzzle

la necesidad de un cambio de mentalidad del jugador. Por ejemplo, una de las pruebas que propone el juego, en uno de sus tramos iniciales, era saltar sobre una inmensa fuente en un centro comercial. Lo intenté docenas de veces sin éxito, hasta que me di cuenta de que no era un problema de torpeza, sino de directa imposibilidad. La manera de hacerlo era relativamente sencilla: bajar de la tabla y colocar una rampa de madera en el acceso a la fuente para facilitar el impulso. El juego en ningún momento dio indicaciones acerca de cuál era la solución del enigma, pero las pistas estaban claras. Sólo había que saber verlas. ***Skate 2*** no es, evidentemente, un juego de *puzzles* sobre ruedas, pero sí que exige al jugador cierta predisposición a plantearse las pruebas como adivinanzas de acción y no como meros testeos de habilidad y reflejos.

Todo clarísimo

La última novedad importante del título es la Sala del Dolor de *Thrasher*, una de las revistas de *skate* más veteranas y atentas al lado escabroso de las competiciones. En ***Skate 2***, *Thrasher* abre una especie de *podium* para los golpes más llamativos, con lo que el jugador se podrá esforzar en perseguir los espectaculares trastazos para que las puntuaciones de este particular Olimpo de la Fractura se disparen. El *blog* de *Slappy* (uno de los personajes que ayudarán al protagonista a progresar en su ascenso social), accesible desde el juego y en continua actualización, mantendrá al día un *hit parade* con las castañas más monumentales, para escarnio y orgullo de los implicados. Este *blog*, precisamente, es parte de un esfuerzo por mantener la claridad en el juego: un mapa, que permite la teletransportación a cualquier punto de la ciudad, que tendrá clasificadas y bien explicadas las pruebas, torneos y desafíos. «

evaluación


Como prolongación de la experiencia del primer Skate es impecable: el catálogo de trucos se multiplica y la opción de bajar de la tabla expande el realismo del juego.


A un nivel muy general, Skate 2 es más de lo mismo. No hay grandes cambios, ni gráficos ni mecánicos. Si te gustó Skate, te encantará, pero no encontrarás novedades revolucionarias.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El realismo de física y movimientos es notable, no tanto la expresividad facial de los personajes.	La banda sonora, clásicos de la cultura callejera. Los efectos sonoros de golpes, hilarantes.	Sencilla y accesible para los principiantes, suficientemente exigente para los expertos. Perfecta.	Aparte del Modo Historia, hay múltiples pruebas paralelas y, por supuesto, patinar por patinar.	Sin grandes novedades con respecto a la primera entrega, pero es más fácil compartir material.	La potencia de PS3 se ha puesto al servicio no de la espectacularidad, pero sí del realismo.	Un simulador especial, y a su manera, único. Muy recomendable incluso si no te gusta el género.
8,7	8,8	9,1	8,5	8,2	8,0	8,9

LOCOROCO 2

UNA FORMA DISTINTA DE JUGAR CON TU PSP

Los LocoRoco han vuelto. Inclina y sacude su planeta con los botones L y R. Divídelos y vuelve a juntarlos con el botón "círculo". Así de fácil, con sólo tres botones salvarás su mundo de los malvados Moya, que en esta entrega han aprendido a cantar y amenazan con absorber la vida y el color de todas las criaturas.

Sólo para PSP.

LocoRoco.com





DRAGON BALL Z
INFINITE WORLD




Otro Dragon Ball definitivo



GÉNERO
LUCHA
COMPAÑÍA
BANDAI NAMCO
PROGRAMADOR
DIMPS
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
SÍ
MEMORY CARD
66 KB
P.V.P. RECOMENDADO
44,95 €
atari.com/us/dragonballz/infiniteworld/
12+

la alternativa



DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3. Representa el otro estilo Dragon Ball en PS2. Debes elegir cuál te gusta más.

ES DIFÍCIL CATALOGAR a día de hoy este ***Dragon Ball Z: Infinite World*** sin caer en comparaciones odiosas ni en el fanatismo que muchos de nosotros profesamos hacia la increíble obra de Toriyama San. Por esa razón habrás advertido cierta disparidad en las valoraciones que este juego ha recibido por parte de todos los medios especializados, porque es difícil ser justos y unánimes con él. Lo cierto es que ***Infinite World*** tiene calidad para ser sobradamente el mejor *Budokai*, pero llega demasiado tarde para ser el mejor *Dragon Ball* de **PS2**. Y es que la sombra del vastísimo *Budokai Tenkaichi 3* sigue siendo demasiado alargada incluso para su mismísima hermana mayor; sí, la del *Blu-ray* y el HDMI.

Porque vamos a ver, al buen «dragonbolero» que ha manejado con su *pad* a personajes tan rebuscados como El Rey Vegeta, Arale, Piccolo Daimaho o incluso el Maestro Mutenroshi, ¿cómo le explicas a estas alturas una reducción de plantilla? Vale, cierto, ya estamos con las comparaciones porque cuarenta personajes es, desde luego, una cifra enorme cuando se habla de un juego de lucha, pero si hablamos de *Dragon Ball*, y hemos visto lo que hemos visto, la cosa cambia. Los luchadores más famosos y relevantes están incluidos con todas sus transformaciones y las fusiones siguen estando presentes, pero esos *Ozaru*...

En el apartado de ausencias echamos también en falta el típico modo Torneo y, por supuesto, la libertad de movimientos a la que la saga de Spike nos tenía acostumbrados. En ***Infinite World*** volvemos a los combates clásicos en escenarios planos y sin libertad para volar cuando nos dé la gana. Que esto sea malo o no, dependerá del aprecio que le tuvieses al sistema de combates de los *Budokai Tenkaichi* y a tu capacidad para disfrutar sin echarlo de menos.

De todos modos, si te gusta *Dragon Ball Z*, merece la pena darle una oportunidad, porque desde luego, a pesar de haber visto tantas veces lo mismo, no te va a dejar indiferente. Si quieres saber qué tiene de interesante empezaremos hablando de su nivel de dificultad. Seamos claros: pocas veces habíamos visto un juego de lucha tan sumamente complicado como éste. Puede parecer exagerado, pero os aseguramos que incluso en el nivel Muy Fácil hay que sufrir como gorrinos en matanza hasta cogerle el truco. Esto se debe, sobre todo, a la increíble IA de los enemigos, los cuales, juegues en el nivel que juegues, son capaces de esquivarte un *Kame Hame Ha*, aparecer detrás de ti, lanzarte por los aires e iniciar un ataque de persecución. Por eso mismo, algunas partes del modo Historia son capaces de mantenernos pegados al televisor durante horas midiendo el *timing* exacto de cada golpe para no dar concesiones al rival. Y es que ¡menudo modo Historia! Es de los más completos que ha dado *Dragon Ball* hasta la fecha. En él, aparte de solventar los combates que aparecían en el manga (muy trillados ya, por cierto) deberemos superar minijuegos que hacen referencia a algunas de las escenas más famosas de la serie, como la persecución de *Bubbles* o el «paseo» por el Camino de la Serpiente.



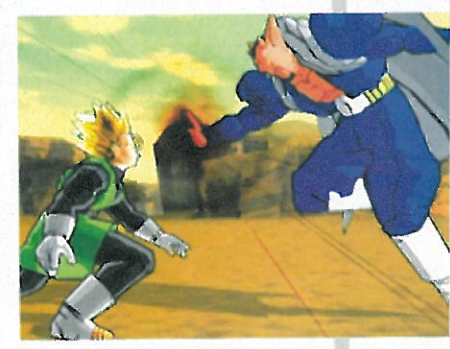


DIFICULTAD INFINITA. Mira que llevamos años jugando a títulos de Dragon Ball desde el mítico Super Butouden, pues en la vida habíamos visto tal nivel de dificultad en un juego de este tipo. A los novatos les va a costar horrores ganar ciertos combates y a los más experimentados les van a sudar hasta los glóbulos blancos.



Atrapar a Bubbles es todo un reto, estarás horas y horas repitiéndolo. Hacerlo incluso en el modo Muy Fácil es complicadísimo.







En la tienda podemos comprar y potenciar nuestras técnicas. Poder realizar un Kame Hame Ha así de gordo os costará muchos Zenies.



La serie en minijuegos. Muchos momentos del manga original están representados mediante minijuegos. ¡Cuidado que se escapa Cell!

Un buen Dragon Ball que llega muy tarde para destacar

evaluación


Los combates son muy rápidos, intensos y espectaculares debido a su altísimo nivel de dificultad. Su modo Historia es variado y da muchas horas de diversión.


Es inevitable compararlo con Budokai Tenkaichi 3, con más personajes y un sistema de combates que permite libertad total. Algunos minijuegos son pobres.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Parece mentira lo que el cel shading ha llegado a evolucionar desde el primer Budokai.	El tema de Hironobu Kageyama para el opening es genial. El resto cumple sin más alardes.	Su dificultad echará para atrás a más de uno. Los que sobrevivan disfrutarán de un buen juego.	Desbloquearlo todo da para muchas horas de juego. Además, siempre puedes jugar con amigos.	Un Dragon Ball que, aún no siendo el más completo, ha sabido jugar sus bazas con inteligencia.
8,8	8,3	8,7	9,0	8,7



EL TERRAFORMADOR. Si hay algo por lo que Fracture pueda desmarcarse con cierta suficiencia del resto de shooters que hay en el mercado es, sin duda, por el uso del Terraformador. Este peculiar utensilio te permite disparar a un punto del terreno para deformarlo a tu gusto, con lo cual puedes acceder a lugares inaccesibles de otro modo y utilizar el terreno a tu favor como cobertura.

A nivel gráfico, Fracture combina elementos muy bien realizados y bien texturizados con otros de un nivel notablemente inferior.









FRACTURE



Un shooter topomórficamente insulso

AL IGUAL QUE ocurrió con *Haze*, ***Fracture*** es un título que deja fríos a los que esperaban grandes cosas de él. Si cabe, prometía incluso más que el título de **UbiSoft** en cuanto a la capacidad del motor *Euphoria* para deformar el terreno en tiempo real según nuestros intereses. Esto, desde luego, se ha cumplido, pero también lo han hecho muchos otros elementos que al final alteran negativamente la experiencia de juego.

Fracture nos sitúa en el año 2161, dentro de un marco futurista desolador donde los efectos del cambio climático han dejado EE.UU dividida en dos partes separadas por el mar. A causa de esta escisión, cada una de las dos mitades evoluciona de modo diferente y va recavando amistades y ayudas de distintas potencias internacionales hasta que, como no podía ser de otra forma, estalla una cruenta guerra civil. Esto nos pone a nosotros a los mandos de Jet Brody, un soldado de la alianza atlántica que deberá cumplir diversas misiones en territorio enemigo, equipado con un traje de seguridad con escudos y un arma capaz de deformar el suelo: el *Terraformador*.

Originalidad desperdiciada

Precisamente en esa herramienta es donde residen la originalidad y el interés (que, aunque escaso, lo tiene) de este título. La posibilidad de elevar o rebajar aquellas porciones del terreno a las cuales disparemos, da lugar a muchas situaciones diferentes y a ciertas partes en las que deberemos agudizar el ingenio para avanzar. Por ejemplo, es posible que en algunos momentos tengamos que crearnos un pequeño muro delante de las narices para protegernos del fuego enemigo, que tengamos que hacer descender el nivel del suelo para poder pasar por una salida que estuviera bloqueada o que tengamos que fabricarnos una improvisada escalera para poder llegar a lugares elevados.

Sin embargo, en la práctica no todo es tan bonito y divertido como pudiera parecer con la lectura de las líneas anteriores. La verdad es que a la hora de jugar, ***Fracture*** tiene momentos francamente incómodos. Esos momentos de angustia vienen dados por factores como la cámara, pues debido a sus extrañas tomas hace que veamos y apuntemos a enemigos a los cuales no podemos disparar; o por la tasa de *frames*, que cae con frecuencia al mostrar tiroteos con muchos personajes en pantalla. Otro problema viene con el sistema de apuntado, excesivamente impreciso e infernal cuando queremos disparar a un enemigo que se encuentra a cierta distancia. Y eso no es sólo así porque el control sea impreciso, que también. Lo es más porque a la ingente cantidad de enemigos (casi todos iguales y con una pobre IA) disparándonos desde todas partes, se unen los constantes cambios de terreno y explosiones que no paran de desestabilizarnos. Todo ello, además, sin nada de carisma detrás: soso, como un roscón con sacarina.

Tiene ideas interesantes y originales, pero en la práctica no todo funciona tan bien como se espera



GÉNERO
SHOOTER BÉLICO
COMPAÑIA
LUCAS ARTS
DESARROLLADOR
DAY 1 STUDIOS
DISTRIBUIDOR
LUCAS ARTS
JUGADORES
 **x12**
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (2.007 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
lucasarts.com/games/fracture/
16+

la alternativa



FARCRY 2. Otro título que saca partido de su motor físico, y con un apartado técnico superior al de Fracture.

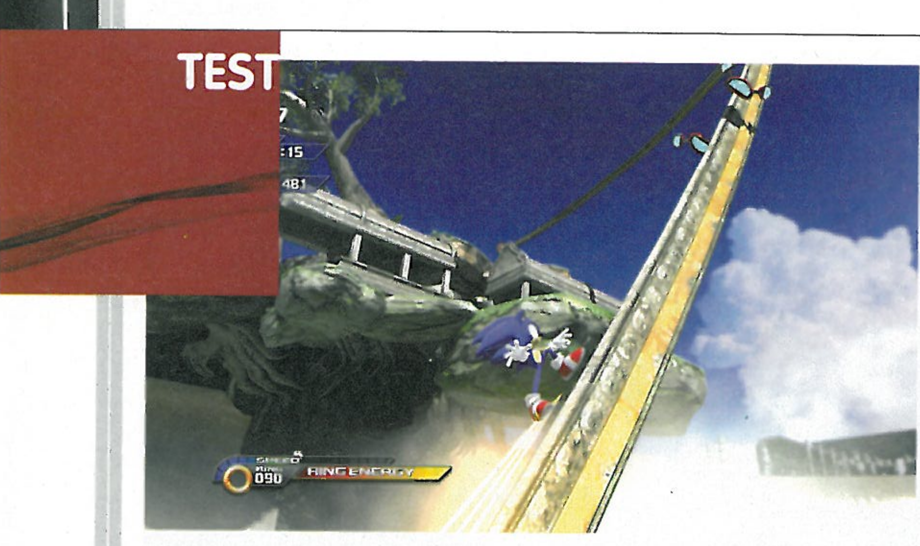


evaluación

(+) El uso del Terraformador y la manipulación en tiempo real del terreno abren una nueva vía con la que hacer cosas interesantes en un futuro. Ahí hay unas bases.

(−) Los combates son demasiado pesados con tantos enemigos iguales, ralentizaciones, y lo poco amistoso del sistema de apuntado. El guión no tiene apenas peso.

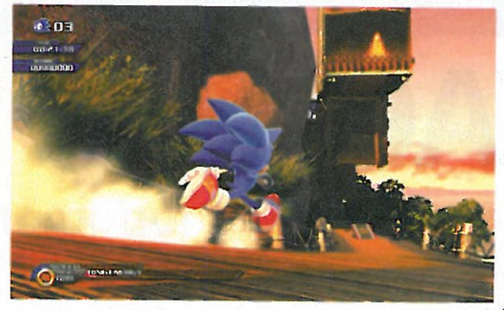
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
A veces espectaculares y a veces a un nivel bajo. La deformación del terreno está muy lograda.	Este apartado se salva únicamente por el doblaje al castellano, que ayuda sin ser excelente.	El Terraformador genera situaciones interesantes, pero el control y la cámara no ayudan mucho.	La campaña no es muy larga, pero sí aburrida y repetitiva. El On-line mejora este apartado.	Contiene los clásicos modos multijugador con hasta doce jugadores deformando el terreno.	Excesivas ralentizaciones en los tiroteos y únicamente visible a 720p. No se aprovecha el Sixaxis.	Un shooter sin carisma con algunos defectos jugables al que su uso de la física dota de cierto interés.
7,9	8,0	7,5	8,1	8,5	7,0	7,8





La manera de estirar los brazos del Sonic lobuno recuerda bastante a Ristar, una de las producciones más recordadas de Sega para MD.






PS3

SONIC UNLEASHED

La bestia desatada no muerde




DEMO JUGABLE En PlayStation Store



GÉNERO **PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (51 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
sonic-unleashed.com



SOMOS conscientes de lo que ha significado Sonic en esta industria y de una forma u otra, en nuestras propias vidas, como uno de los iconos de una era. De estrella reconocible por su calidad, convertido en un símbolo mundial, a una serie de capítulos desastrosos (como el primero para **PS3** o *Shadow* para **PlayStation 2**), que han ensombrecido la figura de la mascota de **Sega**, aunque a lo largo de la historia se haya ganado el derecho a oportunidades infinitas. ***Sonic Unleashed*** devuelve la velocidad y la brillantez visual de los originales, con preciosos paisajes (inspirados en diversos parajes del mundo real) y ciertos segmentos de los niveles se superarán directamente con la cámara avanzando en horizontal, con el fin de recuperar el ansiado espíritu 2D de antaño. Vuelve el diseño estructural del primer *Sonic Adventure*, con una ciudad para recorrer en la que interactuar con personajes no jugables, aunque resulte torpe y aburrida (ya que la propia combinación de Sonic hablando con seres humanos de carne y hueso no nos ha convencido nunca). El desplome definitivo llega con los niveles de relleno, meros trámites entre las fases de Sonic (ciertamente, algunas de las más brillantes desde las primeras ediciones en 3D). De nuevo, **Sega** tropieza con la misma piedra y lastra una mecánica tan interesante como la de los *Sonic* originales con añadidos injustificables.

Durante la noche, por culpa de una trampa del Dr. Eggman (explicada en la espectacular introducción del juego), nos convertiremos en Sonic-lobo, dando un peculiar giro jugable. La acción se pausará y nos obligará a recorrer los escenarios, eliminando los enemigos a zarpazos como si de un *beat'em-up* tradicional se tratase y recolectando objetos. En otros, igualmente poco acertados, dispararemos desde el avión de Tails en una cadena de *Quick Time Events* (presentes, por desgracia en todo el título...) planos y sin ni siquiera una recompensa visual disfrutable. No todo son claroscuros en ***Sonic Unleashed***. A medida que el juego va entrando en materia, las fases de Sonic (una vez hechos a su control) permiten distinguir al jugador habilidoso del primerizo (marca de la casa). Su apartado audiovisual y su producción en general resultan notables, aunque Sonic todavía no ha entrado en la nueva generación como se merece; así pues, el título que pretendía llegar como la gran esperanza para los seguidores vuelve a quedarse a las puertas.

Sonic Unleashed es superior a la entrega de 2006, sin duda, pero está lejos del *Sonic* que todos los *fans* del erizo azul soñamos desde hace años.

Los niveles de Sonic recuperan, en parte, el espíritu original

la alternativa



MIRROR'S EDGE. Aunque tenga una temática muy diferente, tiene más velocidad y mejores saltos.

evaluación


Su espíritu y colorido. Logra, al menos, recuperar la sensación de velocidad y plataformeo clásico en los niveles de Sonic, algo que se había perdido en el anterior.


Lástima de los niveles nocturnos, los errores de diseño y los numerosos bugs de esta versión. Sigue siendo insuficiente.

GRÁFICOS
Sin ralentizaciones notables y muy coloridos, de lo mejor del título, lástima las fases nocturnas.
8,0

SONIDO
Correcta BSO pero carece de la personalidad de las de antaño.
7,2

POR EL HOMBRE ELEFANTE







POR NEMESIS





Acción 2D. Como en la versión PS3, algunos segmentos de cada nivel adoptan el desarrollo en 2D de los Sonic de MD.

Lobuno. La noche convierte a Sonic en un lobezno y la mecánica en un beat'em-up algo ramplón.

TAMBIÉN PARA



SONIC UNLEASHED

Mascota carismática juego mediocre



GÉNERO **PLATAFORMAS/ BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **155 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
sonic-unleashed.com
7+

SONIC HA SIDO grande, de hecho es grande, y rebosa carisma. Merece protagonizar juegos mucho mejores que este *Unleashed* para **PS2**, una producción demasiado modesta que demuestra que el interés de **Sega** se dirigía a plataformas más potentes, porque en ésta no se han lucido. Los gráficos son de una tosquedad irritante (siendo benignos, pensaremos que la calidad de las texturas ha sido sacrificada en beneficio de la velocidad), el Tutorial es un ladrillo y las pausas son constantes, entre cargas de CD y accesos a la *Memory Card*...

Ni siquiera podemos andar por la ciudad como en la versión **PS3**: los diálogos transcurren entre pantallas estáticas y la cámara deja mucho que desear. Sigue sin alcanzar los mínimos históricos de *Sonic Heroes*...Pero sin duda, **Sega** nos ha demostrado que sabe hacerlo mucho mejor en **PS2**, sólo hay que ver lo que hicieron con los *Yakuza*. Son como el día y la noche.

LOBO SOLITARIO. Por culpa de un encantamiento del Dr. Eggman, al caer la noche nos transformaremos en bestia y los niveles dejarán de ser carreras a toda velocidad para convertirse en un descafeinado desarrollo beat'em-up al más puro estilo Golden Axe. Pese a que son minoritarias, desesperan que da gusto.

JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Errores de diseño y niveles aburridos, no es el peor Sonic en 3D, pero no cumple.	Sin tener alicientes para rejugar los niveles, la vida del juego es más que correcta.	El juego no contempla opciones a través de Internet.	Poquito: ni Sixaxis, ni On-line... Quizá gráficamente sí esté a la altura.	Mejor que el anterior, aunque el bueno de Sonic se merece mucho más.
6,5	7,0	-	7,0	7,0

evaluación

Con Sega volcada en la versión PS3, esta edición PS2 parece haber sido desarrollada con prisas y sin esfuerzos. Un chavalín podría contentarse con él, pero a los que crecimos con los Sonic de MD nos ha hecho trizas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,0	7,2	6,5	7,0	-	6,8



ARMORED CORE FOR ANSWER




Necesita mucha chapa y pintura



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE **SÍ (3.203 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.ubisoft.com/es
12+

YA SABEMOS QUE la *intro* de un juego es sólo un vídeo cuidado y brillante creado para impresionar a los usuarios y que pocas veces tiene que ver con lo que encontraremos después. Pues bien, en esta ocasión es una verdadera pena que haya tanta distancia entre la *intro* y el juego. La *intro* es, simplemente, de lo mejor que vimos en los últimos tiempos. El juego, por desgracia, casi lo mismo que probamos hasta la fecha en un género adorado por los japoneses... pero muy poco seguido por estas tierras.

Armored Core For Answer intenta ofrecernos una visión más acorde con los gustos actuales y plantea las batallas entre *Mechs* de manera mucho más dinámica y con cierto gusto *arcade*. Aunque la habilidad y la estrategia siguen teniendo mucha importancia, aquí se ha apostado más por la acción y la espectacularidad. Mucho gatillo, escenarios con varias alturas, mucho enemigo, explosiones por todas partes... nada que ver con aquello de andar media hora buscando al robot de turno. Nos agrada que la acción ahora pueda ser a todos los niveles, tanto a larga distancia como en el cuerpo a cuerpo. Que los *Mechs* se desplacen ágilmente volando a cualquier parte de los escenarios también le ha aportado al juego más dinamismo y acción. Todo gana en ritmo. Otra cosa que nos ha sorprendido gratamente son la mejora de la IA de los enemigos y la sencillez en el manejo de nuestro mecha. Aunque hay típicos enemigos «diana», hay otros que son casi una fortaleza andante, auténticos colosos a los que habrá que combatir durante muchísimos minutos.

Gráficamente, aunque ha mejorado y ha ganado bastante en cuanto a riqueza de elementos, repite el motor gráfico; todo sigue teniendo un aspecto un tanto desangelado y como de otra época de la programación. En vez de emplear tantos esfuerzos en potenciar el tema de «tuneo», que no está de más pero que no deja de ser algo anecdótico, se deberían haber centrado en dotar al juego de un mayor realismo gráfico. De esta manera, su público vuelve a quedar restringido a los fanáticos de la saga, que sólo con la posibilidad de poder crear prototipos usando cientos de elementos distintos seguro que ya son felices. Si además de hacerlo más manejable y *arcade*, llegan a darle un poco de más espectacularidad gráfica, ésta entrega tendría la posibilidad de atraer a un público mucho más amplio.

De todo lo que ofrece, lo más interesante estará en el modo de juego en red, donde la novedad más atractiva es que las partidas se configuran automáticamente agrupando robots de potenciales similares. Hay un montón de modos de juego distintos y pueden participar hasta ocho jugadores simultáneos por partida.

A estas alturas, y con el potencial de PS3, este género debería ofrecer algo más de brillantez gráfica

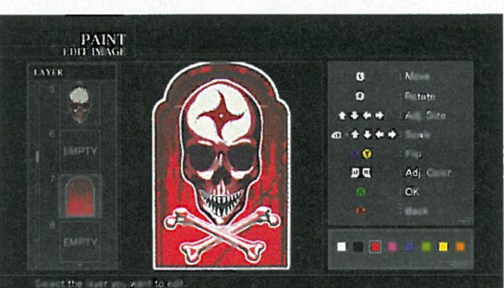
la alternativa



DYNASTY WARRIORS GUNDAM.
No es tan bueno pero sí es un juego protagonizado por robots.


El modo multijugador en red promete los momentos más intensos y competitivos de toda la historia de la saga.







PERSONALIZACIÓN. Uno de los aspectos más interesantes de esta entrega será la posibilidad de personalizar nuestros Mechs eligiendo entre más de 400 elementos distintos. Podremos configurar desde la apariencia hasta toda la combinación armamentística con que queramos dotarlos. Como siempre, todo va a depender de nuestro capital.



Hay más de 400 elementos para personalizar los robots

evaluación


La intro es una maravilla y hay que reconocer que han dotado al juego de más ritmo e intensidad y han logrado que las misiones parezcan algo distintas.


El potencial tecnológico de PS3 ya debería ser suficiente como para asistir al máximo esplendor de un género poco vistoso, pero lo vemos casi tan triste como siempre.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aunque han mejorado gráficamente, esperábamos bastante más. Sigue siendo soso.	Una banda sonora potente, cañera y bastante apropiada al estilo de juego. Los FX contundentes.	Aunque es más arcade que nunca, dista mucho de ser un juego de acción apasionante.	Muchas misiones, enemigos mastodónticos y la posibilidad de juego en red le hacen duradero.	El modo más consistente y el más atractivo de jugar. Muchos modos y hasta 8 jugadores en red.	Otro juego que no aprovecha el 100% del potencial gráfico de la consola.	Aún siendo de los mejores en su género, sigue siendo un juego para los fanáticos de esta saga.
7,6	8,5	8,0	8,4	8,5	7,0	8,0

Los cuatro dioses a los que el protagonista podrá orar le otorgarán determinados poderes en los combates.

PS3

RISE OF THE ARGONAUTS





Mucha historia y poco juego




GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
PROGRAMADOR **LIQUID ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (3.653 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
codemasters.com/argonauts
18+

la alternativa



FOLKLORE. Una aventura también en tercera persona y con muchos combates, bastante más recomendable.

ESTÁ CLARO QUE una historia atractiva es un punto de partida inmejorable para crear un buen juego. Y si no se quiere, o no se puede, crear una trama original, nada mejor que recurrir a los clásicos. Los programadores de **Liquid Entertainment** han decidido hacer lo propio con una de las historias más conocidas de la mitología clásica: la búsqueda del Vellocino de Oro por parte de Jasón y sus compañeros, Los Argonautas (se llaman así debido a que la nave en la que surcaban los mares se llamaba *Argos*). En cualquier caso, cabe destacar para los conocedores de la mitología griega, que los responsables del proyecto se han tomado bastantes licencias, por lo que la fidelidad con respecto al original no es demasiado elevada. El juego comienza con Jasón como rey de su pueblo, cuando se dispone a desposarse. Sin embargo, un misterioso asesino acaba con la vida de su prometida. Para resucitarla, el héroe irá tras la búsqueda de la mítica piel del animal.

Una mezcla extraña

Al comienzo, el desarrollo del juego puede parecer el típico que hemos visto decenas de veces y que podría calificarse como una mezcla de acción y exploración de escenarios con toques de *RPG*. El usuario controla bajo una perspectiva en tercera persona a Jasón, mientras que sus compañeros (entre los que se halla Hércules o Aquiles, que se irán agregando poco a poco) son manejados directamente por la CPU.

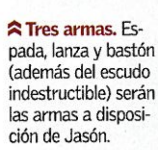
La conversación con los personajes secundarios que pueblan las distintas localizaciones tienen un peso mucho mayor que en cualquier otro juego; de hecho, pasarás más tiempo hablando que haciendo cualquier otra cosa. Existe un complejo sistema de respuestas a tu elección, cada una de ellas alineada con uno de los cuatro dioses que aparecen en el juego. Original, sin duda, pero después de horas y horas de escuchar conversaciones (en perfecto castellano, eso sí), se hace tedioso.

Los combates, el otro elemento importante del juego, están bastante bien resueltos, con gran variedad de *combos* y tres armas distintas entre las que cambiar en cada momento. Es una lástima que ni la cámara, que parece tener vida propia, ni el *frame rate* acompañen la experiencia. Por último, los elementos *RPG* introducidos saben a poco, y sólo afectan superficialmente a algunas habilidades del protagonista. En definitiva, nos encontramos ante un juego que no ha sabido desarrollar una serie de ideas muy atractivas, por lo que se queda en poco más que un intento.

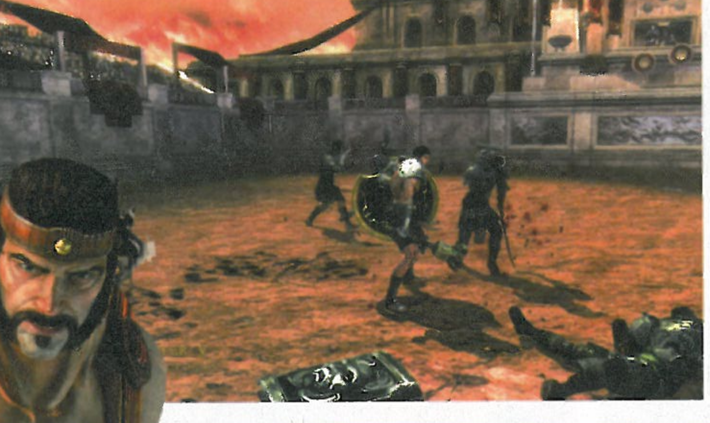








Tres armas. Espada, lanza y bastón (además del escudo indestructible) serán las armas a disposición de Jasón.





Prepárate a conversar porque este título cuenta con infinidad de diálogos (en castellano), y nada cortos por cierto.

evaluación



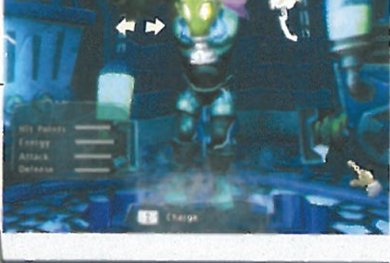
El punto de partida es de lo más interesante y cuenta con algunas ideas muy atractivas, como la posibilidad de «ofrecer» tus hazañas a alguna de las divinidades del juego con el fin de lograr beneficios.



El desarrollo del juego se hace pesado debido a la desorientación producida por la ineptitud del mapa y por lo excesivo de las conversaciones. Los defectos gráficos tampoco ayudan mucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El genial diseño de los protagonistas es lo único destacable en un apartado más bien poco lucido.	La banda sonora acompaña muy bien y las voces en castellano están bien interpretadas.	Los combates son divertidos y ágiles, pero el resto de elementos lastra el desarrollo de la acción.	Cuenta con un buen número de localizaciones diferentes y muchas misiones secundarias.	Nada de nada, la experiencia de Rise Of The Argonauts es solamente para un único jugador.	No aprovecha el potencial de PS3 en ninguno de sus apartados, y mucho menos en el gráfico.	Tan sólo la historia resulta lo suficientemente atractiva como para darle una oportunidad.
7,3	8,0	7,2	8,1	-	7,0	7,4









Sobre raíles. Tus movimientos no serán libres. Tendrás que desplazarte sobre rutas prefijadas en las que también habrá enemigos.





MONSTER LAB

Alíate con los científicos locos



GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **EIDOS**
PROGRAMADOR **BACKBONE ENT.**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **96 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
monsterlabthegame.com



SI TE IMAGINAS un *Pokémon* totalmente personalizable pasado por el filtro estético de Tim Burton te acercarás bastante a lo que es ***Monster Lab***. Estamos ante un juego cuyo principal pilar es la creación de monstruos más y más fuertes, y que te da todos los alicientes para ello.

Enclaustrados en nuestro castillo, experimentaremos con multitud de objetos que, fundidos y tras completar el minijuego de rigor, darán como resultado unas piernas, un brazo, una cabeza o un torso monstruoso que podremos juntar para después salir al mundo y completar la multitud de misiones que nos esperan. Esta fase es sorprendentemente divertida, rica y densa, con combinaciones y posibilidades casi abrumadoras.

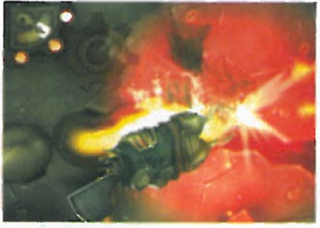
Las batallas que libraremos también juegan un importante papel, muy al estilo *Pokémon* como decíamos, aunque más perversas. Con una serie de ataques prefijados por la parte del cuerpo antes construida, tendremos que acabar con todo monstruo viviente que nos encontremos. Curiosamente, tras vencerles no ganaremos experiencia, sino nuevos objetos que nos permitirán crear miembros aún más fuertes. El componente estratégico es muy importante, aunque se echa de menos algo más de profundidad en este punto para que podamos hablar de un título perfecto.

la alternativa



FINAL FANTASY XII. Por poner alguno, porque realmente no hay ningún juego parecido a Monster Lab.





MINIJUEGOS PARA TODO. Son una constante en Monster Lab, tanto para construir piezas nuevas para tu monstruo como para conseguir nuevos objetos por los escenarios. Están muy bien adaptados al DualShock 2, aunque a la larga se terminan haciendo repetitivos ya que los deberás completar en demasiadas ocasiones.

evaluación

Monster Lab es toda una sorpresa. Un título del que se esperaba muy poco y que es un ejemplo de originalidad, profundidad y humor a un precio asequible. No es un RPG al uso ni muchísimo menos, y precisamente por eso merece la pena probarlo, como mínimo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	9,0	9,0	9,0	8,7

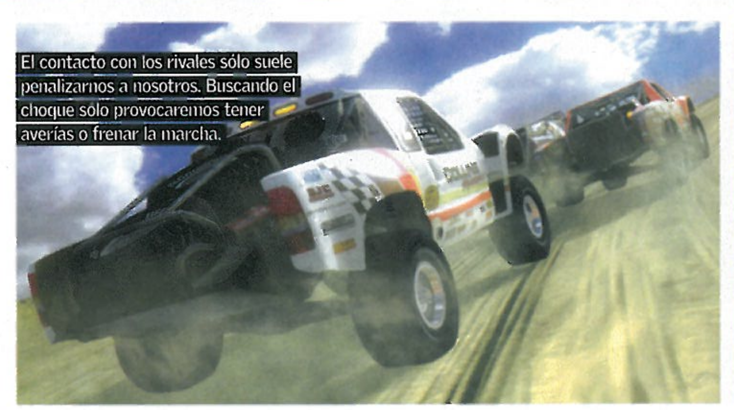
Totalmente doblado y encima con calidad. Buen trabajo en este aspecto.

Si le coges el truco a la creación, Monster Lab es un juego casi ilimitado.









El contacto con los rivales sólo suele penalizarnos a nosotros. Buscando el choque sólo provocaremos tener averías o frenar la marcha.



PS3

BAJA: EDGE OF CONTROL

Se hace camino al correr



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **2XLGAMES**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **20 € (OFERTA TIENDAS GAME)**
http://bajagame.com
3+

VIENDO LA versión *beta* ya teníamos la impresión de que primaría el entretenimiento sobre cualquier otro aspecto del juego, y así ha sido. Mantiene esa jugabilidad a mitad de camino entre la simulación y el *arcade* que hace que cualquier tipo de prueba resulte intensa y divertida. Los recorridos, ya sean abiertos o cerrados, son un reto constante a nuestros reflejos y de esos en los que nunca se puede estar seguro de llegar primero a la meta. La dificultad e inteligencia de los rivales, aunque programable, está bastante bien ajustada y sólo hay que criticar su excesivo celo por cerrarnos el paso. En un juego en el que los daños pueden ser determinantes para acabar entre los primeros, que los contrarios busquen siempre el contacto llega a ser estresante. Más aún si pensamos en una de esas carreras que puede durar más de una hora y en la que el tiempo de reparación puede llegar a decidir los primeros puestos. La oferta de modos, sin ser para volverse locos, no está nada mal y sólo habríamos agradecido una mayor variedad de vehículos. Ya sea uno grande como uno ligero, todos los todoterrenos tienen un comportamiento similar. Casi todo en el juego cubre el expediente y sólo falla el apartado gráfico, donde se distancia mucho de otros juegos del género en **PlayStation 3**. En su favor, diremos que su precio, unos 20 €, hace olvidar por completo todo tipo de pecados y carencias.

la alternativa



MOTORSTORM PACIFIC RIFT. Con una temática parecida pero más arcade y con una calidad muy superior.

evaluación

Aunque por su calidad general se trata de un título más bien de segunda fila, su competitivo precio y su particular oferta de juego lo convierten en una propuesta interesante para los amantes del motor.

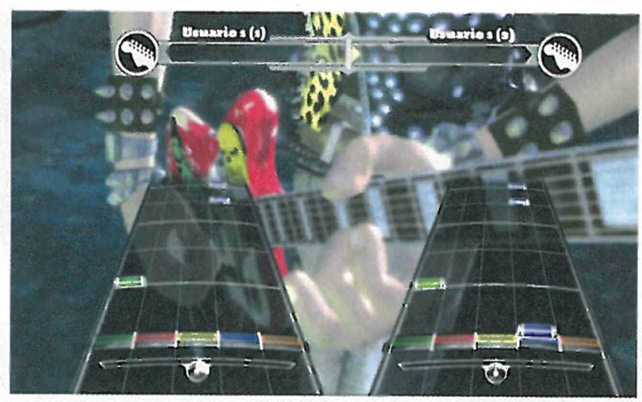
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,6	8,0	8,4	9,0	8,4	6,5	8,0

Gráficos: Su calidad anda justita, pero los escenarios abiertos son enormes.

Duración: Más de 100 circuitos y pruebas que pueden durar más de una hora.

Rendimiento: Gráficamente es bastante pobre y el motor gráfico petardea bastante.





» Duelos. ¿Crees que puedes imitar a Angus Young? Demuéstralo compitiendo contra un amigo...







La madre de todos los set list. El directo de Donington nos ofrece temazos del calibre de Back In Black, Fire Your Guns... y por supuesto, Highway To Hell.



Guitarra, bajo, batería y micrófono... para intentar emular a la banda de rock más gloriosa del mundo.



AC/DC LIVE ROCK BAND

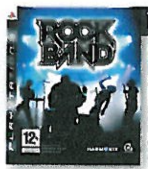
18 temazos para desbarrar con tus amigotes



GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **MTV GAMES**
DESARROLLADOR **HARMONIX / PI STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.rockband.com
12+

EL CÉLEBRE concierto de *AC/DC* en Donington (1991), convertido por **Harmonix** en un *set* de 18 clásicos de la banda australiana para tocar con *Rock Band*, ha provocado sentimientos enfrentados entre los parroquianos. Por un lado, los que se quejan del formato elegido (un BD que cuesta 29,99 €) en lugar de ofertarse como un LP descargable On-line a un precio más ajustado. En el otro extremo del *ring*, los que opinan que ha sido una decisión sensacional, ya que es un título independiente y totalmente ejecutable al margen de poseer o no una copia de *Rock Band* (incluso funciona con los periféricos de la competencia). ¿Nuestra opinión? Bueno, se podrían haber mejorado unas cuantas cosas: es muy facilón, no hay modo Historia, no es posible crear tu propio personaje, y los *AC/DC* sólo están presentes con su música (su lugar es ocupado por *rockeros* creados aleatoriamente). Lo bueno es que en el manual del juego hay un código que permite exportar los 18 cortes a *Rock Band*, con lo que vas a poder enriquecer tu cancionero con temazos del calibre de *Whole Lotta Rosie, Highway To Hell* o *Back In Black*. Y la sensación de emular los *riffs* de Angus Young y cantar como Brian Johnson es sencillamente gloriosa. Si te gusta el *rock* del bueno, empezarás 2009 a lo grande. Es una experiencia corta, pero demencialmente intensa.

la alternativa



ROCK BAND. A la espera de Rock Band 2, su repertorio incendiará tu alma con música de la buena.

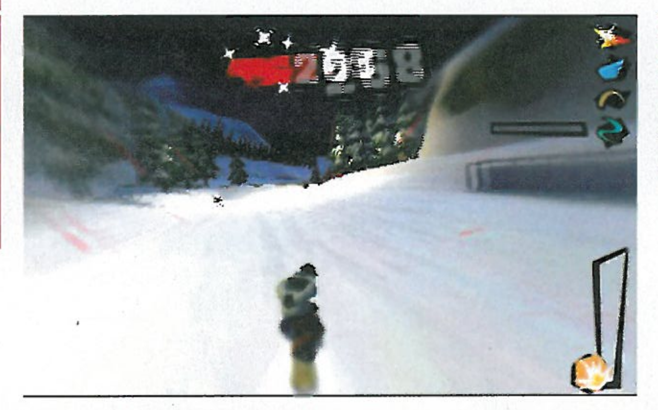
LISTADO DE CANCIONES

- Thunderstruck
- Shoot to Thrill
- Back in Black
- Hell Ain't a Bad Place to Be
- Heatseeker
- Fire Your Guns
- Jailbreak
- The Jack
- Dirty Deeds Done Dirt Cheap
- Money Talks
- Hell's Bells
- High Voltage
- Whole Lotta Rosie
- You Shook Me All Night Long
- T.N.T.
- Let There Be Rock
- Highway To Hell
- For Those About to Rock (We Salute You)

evaluación

18 temazos legendarios de los AC/DC en un juego independiente, aunque exportable a Rock Band, por menos de 30 €. Aún con su brevedad y su baja dificultad, si amas el rock, no lo dudes. Lo adorarás.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	9,5	8,6	7,0	-	8,0	8,4
Es un palo no ver a los AC/DC en el escenario. En su lugar, rockeros aleatorios.	¿Cómo no emocionarse con temazos que han pasado a la historia del rock?		18 canciones, todas accesibles desde el principio. Se te hará muy corto.		Compatible con los instrumentos de Rock Band... y los de su competidor.	







La mayoría de los escenarios son sosos, pero los de Japón y Chile tienen personalidad propia.



Sistema de habilidades. Cuatro son las que podemos realizar: ir a más velocidad, trucos en el aire, deslizarnos sobre raíles y el carving. Los mejoraremos con la práctica.

Haz piruetas. Es bastante sencillo. Giras con el stick, los gatillos serán las manos que agarran la tabla y, dependiendo del botón que pulses, la cogerás de un lado u otro.





SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Velocidad en montañas solitarias



GÉNERO **DEPORTE**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
shaunwhitegame.com
3+

OLVÍDATE DE los entornos abiertos y las misiones libres de la edición de *SWS* en **PlayStation 3**. Para **PSP**, **Ubisoft Montreal** ha ideado un sistema de juego totalmente tasado y cerrado.

Correremos en cinco montañas por todo el globo con cuatro pistas cada una, y para pasar de unos escenarios a otros deberemos cumplir varios requisitos. El primero es superar el objetivo de la pendiente, que supone conseguir un determinado número de puntos en las cuatro habilidades de nuestro corredor. El segundo consiste en superar algún reto específico, como hacer una pirueta determinada. Y el tercero te obligará a recoger coronas, el coleccionable de turno.

Una vez comenzamos a correr lo único que nos motivará será superar estos objetivos. Es fácil llegar al mínimo para pasar al siguiente nivel, pero el juego te invita a rejugarlo con el fin de que completes las pantallas, premiándote con más y mejores tablas de *snow*.

El problema es que, detrás de este sistema, ya no hay nada más. No hay carreras, ni nadie con quien competir si no es On-line. La falta de opciones termina pasando factura y sin incentivar la rejugabilidad.

En PSP las pistas de Shaun White son cerradas

la alternativa



LOCOS POR EL SURF. Lo único de PSP que hay también sobre tablas, aunque son de surf.

evaluación

Shaun White Snowboarding te propone luchar contra ti mismo, contra tus habilidades, para ir superándote y mejorando los récords en cada pista. Una buena mecánica, aunque resulta escasa para centrar el juego sólo en eso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	9,0	7,8	7,5	8,0	8,0

Sencillos pero eficientes. Algunos escenarios pecan de falta de carisma.

La rejugabilidad se contrarresta con la ausencia de modos adicionales.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Analizamos todos los juegos que molan

STREET FIGHTER IV

PS3

PASADO Y PRESENTE SE UNEN EN UNA EXPERIENCIA DE LUCHA INOLVIDABLE

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

Ni Virtua Fighter, ni Tekken, el rey de la lucha ha regresado para dominar este 2009. No puedo esperar al 20 de febrero...

A LA VENTA EN febrero

Malditos embargos. Nos encantaría desvelar ya todo lo que ofrece la versión final de *SFIV*, pero entendemos la decisión de **Capcom** de proteger su criatura y las sorpresas que encierra, al menos hasta la *review* del próximo número. Por ahora, os podemos ofrecer las últimas pantallas, en la que por fin vemos en acción a Rose, el único personaje que **Capcom** aún no había mostrado.

Junto a Rose, otros cinco conocidos luchadores del universo *SF* han sido rescatados en exclusiva para la adaptación doméstica de *SFIV*: Cammy, Dan, Fei-Long, Gen y Sakura. Estos se suman al elenco de la *coin-op*: los doce luchadores del fundacional *Street Fighter II* (desde Ryu y Ken hasta Sagat y M. Bison), cuatro nuevos fichajes (Crimson Viper, El Fuerte, Abel y Rufus) y los tres personajes dominados por la CPU en la recreativa, controlables ahora por el jugador (Seth, Akuma y Gouken).

Si no tuvisteis oportunidad de leer el magnífico reportaje que os ofrecimos el pasado mes sobre ***Street Fighter IV***, intentaremos resumiros las incontestables virtudes de este *Blu-ray*: desarrollo clásico en 2D, capaz de enganchar tanto a las nuevas generaciones como a aquellos de nosotros que nos pulíamos la paga con el *Street Fighter II* en 1991; unos gráficos impresionantes que aportan un toque *cartoon* a personajes y escenarios conocidos por todos; nuevos sistemas de magias y ataques como los *Focus Attacks* (la llave para lograr *combos* infinitos) y los *Super Combos* y *Ultra Combos*, que destrozan la barra de vida de tu rival y aportan espectaculares ángulos de cámara. Y por encima de todo, ***SFIV*** destila carisma y jugabilidad por todos sus poros.

20 de febrero, la fecha clave

Anotad esa fecha e id ahorrando porque ***Street Fighter IV*** llegará a España en dos versiones: una sencilla y otra de coleccionista, que incluirá dos figuras de Ryu y Crimson Viper, la nueva película de animación de la saga en alta definición, contenido descargable exclusivo y una miniguía para aprender a controlar a los nuevos personajes. Sea cual sea tu elección, podrás estar seguro de llevarte a casa un tesoro.

COMPAÑÍA **CAPCOM** | DESARROLLADOR **CAPCOM** | DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES | www.streetfighter.com



Menuda tropa. Seguimos esperando alguna que otra sorpresa extra por parte de Capcom, pero ya tenemos confirmada la presencia de los doce luchadores de SFII, cuatro nuevos fichajes y una cohorte de luchadores exclusivos para la versión doméstica: desde Cammy y Fei-Long hasta Sakura y Rose. Sin olvidar a Seth, Akuma y su hermano, Gouken.

ULTRA COMBOS. Las magias más demoledoras no sólo troncharán vivo a tu oponente, sino que liberan la cámara de su férreo desarrollo 2D para adoptar ángulos tan alucinantes como éste.

claves

1 Los años pasan, pero las rivalidades no se olvidan. M. Bison volverá a ser la pesadilla de Ryu y Ken. Pero no es el peor, esperad a conocer a Seth, el coloso azul. A su lado, Akuma es una abuela.

2 Aún por encima de su imbatible jugabilidad y unos gráficos deslumbrantes, el gran atractivo de SFIV son los combates On-line que prometen resucitar los piques de los salones recreativos.

VERSIÓN BETA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA CONQUISTA

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

UN ACERCAMIENTO MUY DIFERENTE AL FANTÁSTICO UNIVERSO DE TOLKIEN



PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Una propuesta original y divertida, que gustará tanto a fans de Tolkien como a los de los juegos On-line competitivos.

A pesar de que ya hace mucho que la fiebre «tolkiana» se calmó, los responsables de **Electronic Arts** no parecen estar dispuestos a renunciar a esta gallina de los huevos de oro en la que se convirtió la licencia de las tres películas. Tras cancelar *The White Council*, el RPG que tenían en preparación, se anunció que los estudios **Pandemic** (recientemente adquiridos por la compañía americana) tenían en preparación un nuevo juego que poco tenía que ver con lo que se había experimentado hasta la fecha en los lanzamientos basados en este universo. La primera descripción y, sin duda, no del todo correcta, fue la de «un Battlefront ambientado en la Tierra Media», en referencia a la saga de juegos de acción multijugador que la propia **Pandemic** había desarrollado dentro del mundo *Star Wars*. Tras haber probado el título que nos ocupa, las semejanzas son muchas, ciertamente. El jugador controla a un personaje a elegir entre varias clases dentro de un combate contra decenas de unidades. Al comienzo de la aventura sólo estará disponible la campaña de «los buenos», pero más tarde se podrá participar en la misma desde el punto de vista de las huestes de Sauron. Por supuesto, el juego está pensado para ser disfrutado en las modalidades On-line, donde podrán competir hasta un máximo de 16 participantes a través de *PlayStation Network*. Pero las diferencias llegan en el momento en el que comenzamos a controlar al personaje. Las cuatro clases disponibles (guerrero, mago, arquero y explorador) son muy diferentes entre sí, y los ataques cuerpo a cuerpo juegan un papel muy importante en alguna de ellas, algo que distancia este título de los *Battlefront*. Además, no todo se reducirá a acabar con los enemigos, ya que habrá que ir cumpliendo una serie de objetivos en secuencia, como defender una fortaleza o destruir ciertas edificaciones.

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **PANDEMIC** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES **X16** | www.pandemicstudios.com/conquest

claves

1 En plena fiebre de El Señor De Los Anillos, Electronic Arts lanzó para PS2 dos títulos directamente basados en las películas, más algún otro, como La Tercera Edad, paralelo a las mismas.



2 Pandemic es conocida, además de por las entregas de Mercenaries, por sus excelentes Star Wars: Battlefront. Dos de ellos aparecieron en PS2 y otro en la portátil de Sony.







En ciertos momentos, nuestro personaje «genérico» podrá ser intercambiado por uno de los héroes de la historia.















« A gran escala. Se nota que el juego ha sido pensado para disfrutar en compañía de muchos amigos. Los escenarios, como los campos de Pelennor, las Minas de Moria o Minas Tirith, son gigantescos, así como algunas de las unidades que combaten.

VERSIÓN BETA

ETERNAL SONATA

PS3

EL RPG MÁS BELLO JAMÁS CREADO POR FIN LLEGA A PLAYSTATION 3

PRIMERA IMPRESIÓN



THE ELF
Grandilocuencia audiovisual, un adictivo sistema de combates, argumento embriagador... Lo tiene todo para consagrarse como el mejor del género.



París, 16 de octubre de 1849. El poeta del piano Frederic Chopin está protagonizando el último viaje onírico de su vida. Si los sueños y la fantasía de los grandes genios se pudieran representar, damos fe de que ***Eternal Sonata*** sería lo más parecido a uno de ellos. Si sois de los que sufrieron con sana envidia el lanzamiento del épico *RPG* de **tri-Crescendo** (la bellísima saga *Baten Kaitos* de GameCube es obra suya) para la consola rival estáis de enhorabuena porque el verdadero último sueño de Chopin se va a vivir en **PS3** y será más largo, hermoso y completo que nunca gracias al contenido exclusivo de esta versión. Hablar de *Eternal Sonata* es como perpetrar un viaje sin retorno por el éxtasis y la exaltación gráfica, surcar un mundo con más colores de los que percibe el ojo humano y sumirse en el paroxismo auditivo más dulce que podáis imaginar. Es el primer *RPG* (híbrido en los combates, ya que acción y turnos conviven en perfecta armonía) que dio sentido a la nueva generación por su arrebatador entorno gráfico de alta definición, la solidez y modelado *cel shading* de sus personajes o la calidad insultante de sus texturas. Sólo cargar el juego y presenciar las tres secuencias diferentes que aparecen antes de pulsar *Start* ya elevará la temperatura de tus sentidos a niveles que el bueno de Stendhal no podría soportar. Aunque nada comparado a comenzar a jugar; para ese momento ya no querrás saber nada de lo que te rodea, bueno sí, que Frederic Chopin, Motoi Sakuraba y el pianista ruso Stanislav Bunin se encargan de ensalzar, cada uno en su faceta, el evocador apartado audio. Cruzarás el puente que une los sueños con la realidad para visitar parajes de una belleza y complejidad indescriptibles, auténticas obras de arte en movimiento, salpimentados con un sistema de combates tremendamente original, adictivo, satisfactorio y un devenir guionizado de los acontecimientos de tempo perfecto, como la música del genio. Nos congratulamos de que cada día que pasa estamos más cerca del mito de **tri-Crescendo**, más cerca de disfrutar y sentir un título argumentalmente muy sólido, también muy lineal, pero portador de una experiencia única que va un poquito más allá de lo establecido y que tiene alma y colores de cuento, de cuento de esos que no se olvida y que marca nuestra vidas durante una larga etapa, quizá para siempre. ◀◀

COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO** | DESARROLLADOR **TRI-CRESCENDO** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **RPG DE ACCIÓN POR TURNOS** | JUGADORES  | eternalsonata.namcobandaigames.com





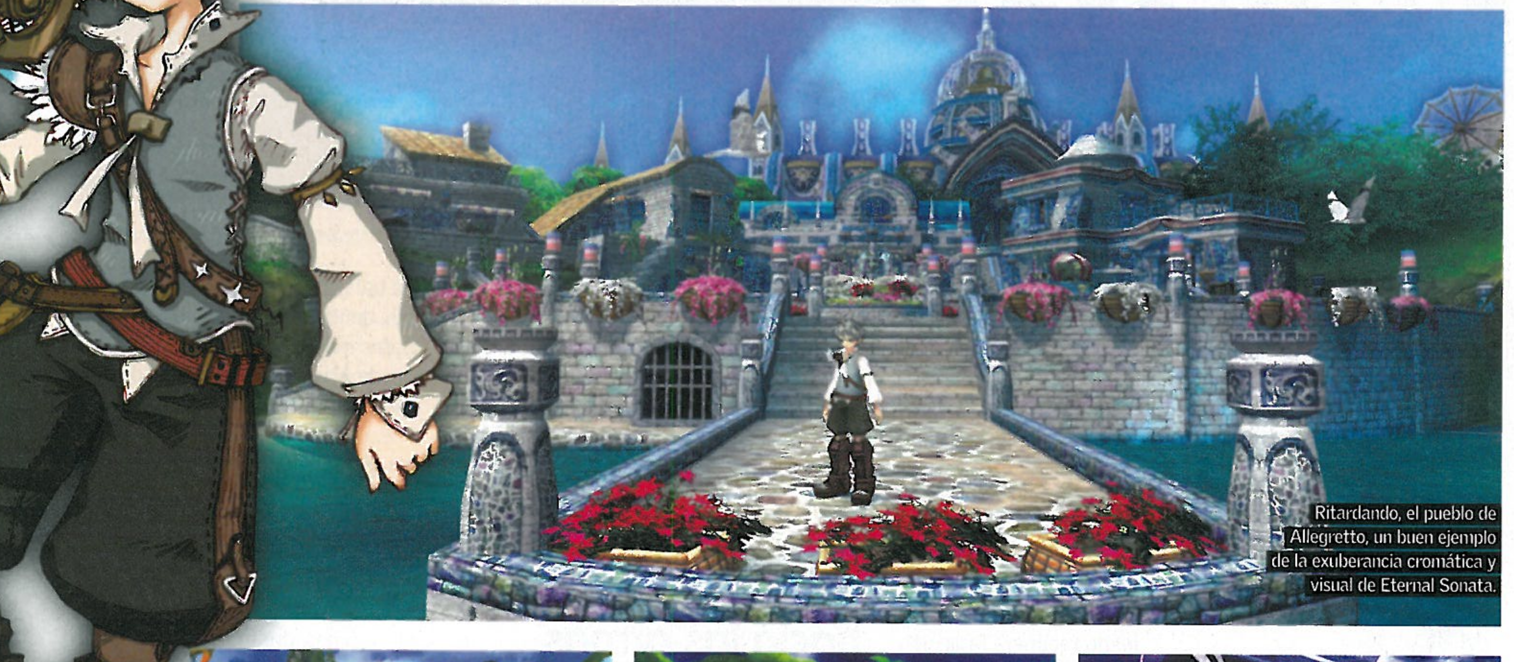


Combates de acción por turnos. El adictivo y original sistema de combates es uno de los puntos fuertes del juego.



Exclusivas en PS3.

La mejor y más completa versión viene acompañada de nuevos escenarios, eventos y secuencias, dos personajes jugables exclusivos (Crescendo y Serenade), nuevos uniformes, finales alternativos y más piezas musicales de Chopin.



Ritardando, el pueblo de Allegretto, un buen ejemplo de la exuberancia cromática y visual de Eternal Sonata.







...ves

1 Eternal Sonata es auténtica poesía digital en movimiento tanto para escenarios como para personajes. La utilización del color también es exquisita y hará tambalear tu sentido más preciado.



2 La vida de Chopin será narrada a través de bellas imágenes y sus composiciones, los episodios llevan nombre de sus obras, personajes y localizaciones tienen nombres relacionados con la música...



VERSIÓN BETA

Acción con sabor a crema catalana, el juego de acción de la temporada más sorprendente en todos los sentidos.

WANTED PS3

DESDE BARCELONA SE REINVENTAN LAS LEYES DE TRAYECTORIA DE LAS BALAS...



PRIMERA IMPRESIÓN



EL HOMBRE ELEFANTE
Un desparrame de tiros, cámara lenta y violencia sin control que hará las delicias de los fans del género y la franquicia.

Con *Bionic Commando Rearmed*, **Grin Barcelona** dio un golpe sobre la mesa entre los estudios de desarrollo europeos de prestigio. ***Wanted*** parte como el primer gran título de la compañía en **PlayStation 3**. Inspirado en la película protagonizada por Jason McAvoy y Angelina Jolie, el juego recupera la acción enérgica y su particular fetichismo por las armas de fuego y la ultra-violencia. Nos pondremos en el papel de Wesley tras los acontecimientos de la primera película, donde descubrimos con nuestros propios ojos que la fraternidad de asesinos a la que pertenecíamos ha sido manipulada, por lo que el protagonista pierde así su razón de ser. En algunos capítulos también tomaremos el control de su padre (Cross), donde descubriremos las conspiraciones iniciales y algunos acontecimientos de interés, como su entrenamiento.

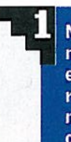
Recupera la acción enérgica y el fetichismo hacia las armas

En ***Wanted***, como en la película, el argumento es una simple excusa para deleitarnos con acción imposible y la maraña de balas más bestia imaginable, dando resultado a los combates más refinados y divertidos desde *Uncharted*. Las habilidades particulares de estos asesinos, como modificar la trayectoria de los proyectiles, la capacidad para esconderte por el escenario (de forma fluida, nada forzada) y su inesperadamente brillante diseño de niveles hacen replantearnos, durante algún tiempo, nuestros reparos ante las adaptaciones cinematográficas al mundo del videojuego.

Wanted ofrece realmente lo que promete, un *non-stop* de acción y destrucción, con gusto y respeto porla franquicia.

COMPAÑÍA **WARNER INTERACTIVE** | DESARROLLADOR **GRIN BARCELONA** | DISTRIBUIDOR **WARNER INTERACTIVE** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.warnerbros.com

claves



Nuestro dominio de las armas nos permite desde dar efecto a las balas, lanzar varios proyectiles a la vez o eliminar a más de un objetivo con un mismo disparo (haciendo uso del Sixaxis).



2 Las coberturas son indispensables, el propio juego incita a utilizarlas y a avanzar por los escenarios de forma reptante y peligrosa, preparando trampas al enemigo y aprovechando sus descuidos.





La fluidez del combate permite atacar a varios enemigos, utilizarlos de parapeto o planear estrategias de forma eficaz.







Concentración. Nuestros dos protagonistas tendrán aptitudes elementales para el combate. Desde apuntar con precisión, dar efecto a las balas o desmenuzar en el cuerpo a cuerpo, sus habilidades nos permitirán derrotar a varios enemigos de un solo disparo.





Franquicia. De cómic a película, Wanted tiene una personalidad especial, aunque la historia de Wesley se haya ido reinterpretando. El videojuego se apropia de elementos de ambos formatos adaptándolos con libertad y respeto: una fusión inteligente.





» **Violencia.** La premisa y fin de Wanted: matar de la forma más virtuosa y excéntrica, «por el bien de la humanidad...»





VERSIÓN BETA

¿Ace Combat por fin en PS3? No, pero casi. Este H.A.W.X. promete ser un digno sucesor.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

PS3

TRAS LA INFILTRACIÓN Y EL SHOOTER TÁCTICO, UBISOFT Y TOM CLANCY SE LANZAN A POR LOS ARCADES AÉREOS



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Dado que Namco no se anima a llevar Ace Combat a PS3, bienvenido sea este aspirante al trono de los arcades aéreos.

No se puede decir que **UbiSoft** sea novata, ni mucho menos, en el campo de los *arcades* aéreos (ya sabéis, esos simuladores de vuelo que sacrifican el realismo en aras de la jugabilidad y la acción, lo que se conoce como fórmula *Ace Combat*). Su estudio de Bucarest firmó las dos entregas de *Blazing Angels* y ahora ponen todo su talento al servicio de uno de los popes del género *bestseller*: el inefable Tom Clancy. El creador de *Rainbow Six* y *Splinter Cell* no abandona las intrigas militares y políticas, aunque sí el suelo para mostrarnos cómo serán los combates aéreos dentro de unos añitos, concretamente en 2012. Para entonces, las PMC (las corporaciones militares privadas) habrán multiplicado su poder y su arsenal, participando a sus anchas en todo tipo de conflictos armados por todo el mundo. En ***H.A.W.X.*** podremos sobrevolar escenarios fotorrealistas (cortesía de **GeoEye** y sus fotos por satélite) tan reconocibles como Río de Janeiro o Cabo Cañaveral. Las férreas restricciones impuestas por **UbiSoft** no nos han permitido capturar pantallas del juego, pero creednos si os decimos que estamos ante el *arcade* aéreo más espectacular de los últimos años. Y todo huele a *Ace Combat*. Desde el sistema de cámaras hasta el control del avión, totalmente *arcade*, gracias al sistema E.R.S. (*Enhanced Reality System*). En plena batalla, podrás dar órdenes a tus compañeros de escuadrón... si logras superar antes la impresión que provocan las espectaculares recreaciones de cazas, reales y conocidos por todos como el F-16, el *Eurofighter*, el F-117 o el F-15. Y lo mejor es que no babearás sólo... ***H.A.W.X.*** incorporará un modo cooperativo para cuatro jugadores y otras sorpresas aún por desvelar. ◀◀

Pilota más de 60 cazas reales sobre escenarios de todo el mundo

COMPAÑÍA **UBISOFT** | DESARROLLADOR **UBISOFT BUCHAREST** | DISTRIBUIDOR **UBISOFT** | GÉNERO **SIMULADOR ARCADE** | JUGADORES 1-4 | www.hawxgame.com



1 H.A.W.X. recuerda irremisiblemente a Ace Combat. Tanto por su sistema de cámaras, como por el control de los aviones y su trepidante mecánica arcade.



2 Los impresionantes escenarios han sido creados a partir de fotos por satélite de localizaciones reales, suministradas por la compañía GeoEye.





« Aces High. La canción de los Iron Maiden es una buena sugerencia para ambientar el infierno aéreo que te espera a partir de marzo.









MÁS DE 60 AVIONES. En la web del juego sólo aparecen unos pocos, pero UbiSoft nos ha prometido hangares repletos de los cazas reales más conocidos de todos los ejércitos. Desde SAAB suecos a los Harrier británicos.



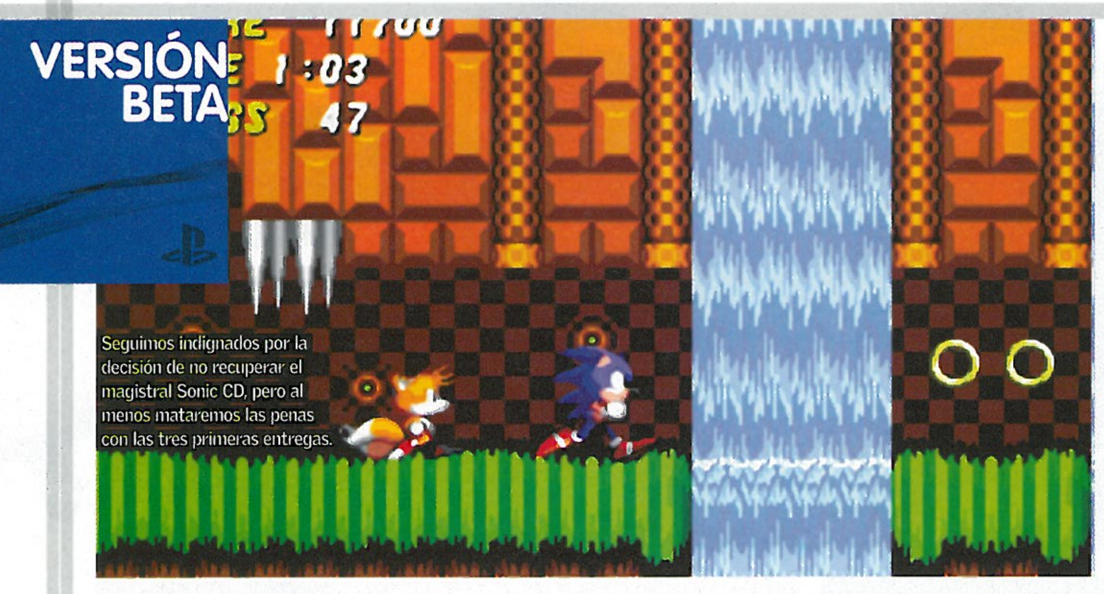
Pese a desarrollarse en 2012, el juego acoge a veteranos tan ilustres como este A-10 Thunderbolt.



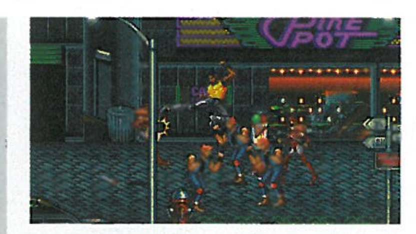


« Bogey. El sistema E.R.S. permitirá esquivar misiles hasta al jugador más zopenco. O al menos eso es lo que nos han prometido.

VERSIÓN BETA



Seguimos indignados por la decisión de no recuperar el magistral Sonic CD, pero al menos mataremos las penas con las tres primeras entregas.













« **Columns.** No todo serán mamporros y plataformas, también podremos recuperar este puzzle clásico de Sega. No llega a la altura del Tetris, pero tuvo sus fans.

Golden Axe II. Esta secuela, exclusiva para MD, no tenía el carisma de la coin-op, pero era realmente divertido. Ojalá se pudiera decir lo mismo de Golden Axe III.

LA TRILOGÍA MAMPORRERA AL COMPLETO. No lo vamos a negar, el gran atractivo de este recopilatorio es poder reencontrarnos con la saga Streets Of Rage, todo un clásico del género brawler: adictivo como una coin-op, irresistible si juegas con un amigo y dotado de las inolvidables melodías de Yuzo Koshiro.

SEGA MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION

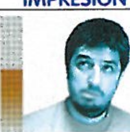


PS3

MÁS DE 40 CLASICAZOS DE 16 BITS CON EXTRAS, GRÁFICOS A 720P Y UNAS CUANTAS SORPRESAS POR DESVELAR

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **BACKBONE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **VARIOS**
JUGADORES
www.sega.com

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Reencontrarnos con los clásicos de MD siempre es una gran noticia, a pesar de las ausencias y los horrendos filtros.



Sega no está dispuesta a dar un segundo de tregua a los mitómanos de la *MegaDrive* y, tras las recopilaciones para **PS2** y **PSP**, nos animará este arranque de año con un nuevo compendio de clásicos *MD*, ahora en formato **PS3**. Sólo se han hecho públicas unas cuantas pantallas de este popurrí cartuchesco, obra de **Backbone Entertainment**, veteranos en esto de rescatar sistemas añejos. Pero ya disponemos de una lista bastante fiable de lo que vamos a encontrar: 40 clásicos de *MegaDrive*, con joyas del calibre de *Sonic The Hedgehog* (1, 2, y 3), *Bonanza Bros, Altered Beast, Dynamite Headdy*, las trilogías *Golden Axe* y *Streets Of Rage, Comix Zone* y las sagas *RPG Shining* (*Shining In The Darkness, Shining Force 1* y *2*) y *Phantasy Star* (*II, III, IV*). Y sí, estará también el plomizo *Ecco The Dolphin*.

El mayor desafío ha sido cómo adaptar correctamente estos clásicos de 16 *bits* a los televisores de alta definición, aumentando la resolución de los gráficos originales hasta alcanzar los 720p. La verdad es que las pantallas provocan cierto escalofrío, debido al filtro pasteloso utilizado, pero confiamos en que la cosa no sea tan dramática cuanto tengamos el juego en nuestras manos. Siempre quedará la opción de prescindir del filtro, como ya ha sucedido con otros clásicos *MegaDrive* convertidos en descargas On-line.

Y, por cierto, entre los extras que ha prometido **Sega** habrá unas cuantas recreativas clásicas. *¿Out Run*? *¿Shinobi*? De momento, con jugar a *Streets Of Rage* y sus secuelas ya nos conformamos.

claves

1 Injustificable la ausencia de The Revenge Of Shinobi, aunque mataremos las penas con el no menos excelente Shinobi III, uno de los mejores juegos de acción que dio la MegaDrive.



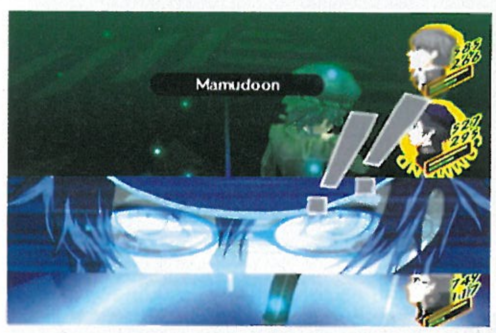
2 Sega decidió en su día no sacar fuera de Japón el horrendo Golden Axe III. Si quieres saber por qué, encontrarás la respuesta en este recopilatorio. Al menos hará las delicias de los fans furibundos.

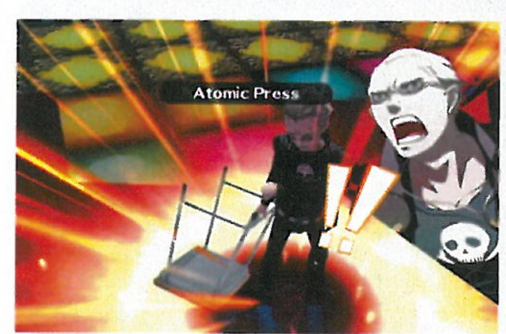






Persona 4 ofrece una simulación total de la vida del estudiante: desde asistir a clase hasta salir a tomar algo con los amigos.



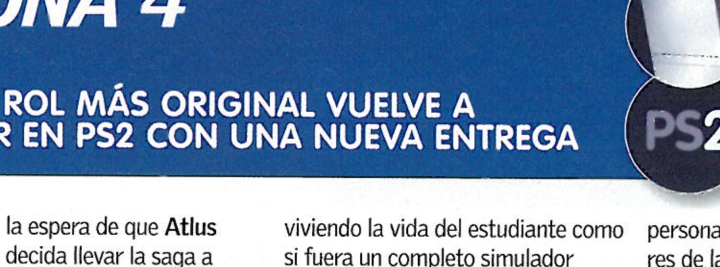





Nuevo sistema de aliados. Si hemos alcanzado una gran amistad con uno de nuestros aliados, éste podría llegar a dar su vida para salvar la nuestra.

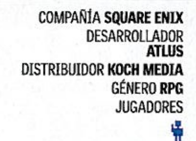






PERSONA 4

LA SAGA DE ROL MÁS ORIGINAL VUELVE A SORPRENDER EN PS2 CON UNA NUEVA ENTREGA



COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
GÉNERO **RPG**
JUGADORES

www.atlus.com/persona4/

A la espera de que **Atlus** decida llevar la saga a **PS3**, *Persona* regresa a **PS2** con una entrega de nuevo innovadora y sorprendente. En ***Persona 4*** el protagonista es un joven que se traslada a una villa rural, *Inada*, donde descubre una extraña dimensión a la que sólo puede accederse a través de los televisores. En concreto gracias a *Mayonaka TV*, un espacio que reta a sus visitantes a enfrentarse a sus deseos y miedos más secretos, personificados en su doble siniestro. Tendremos que llevar una doble vida, asistiendo al instituto y viviendo la vida del estudiante como si fuera un completo simulador social. Al mismo tiempo, cada noche entraremos en la dimensión de *Mayonaka TV* para rescatar a quienes han quedado atrapados en ella.

En el instituto será fundamental la búsqueda de aliados, quienes por medio de sus alter ego (o *Persona*) nos ayudarán en nuestra misión. Para reclutarlos contaremos con citas, clubes sociales y la opción de decidir el grado de intimidad hasta llegar a ser novio de alguna chica y amigo del resto. Por la noche conduciremos a nuestro grupo de aliados por una serie de mazmorras, personalizadas según los temores de la *Persona* a la que vamos a rescatar. En estos escenarios nos esperan enemigos de diseño surrealista, como bebés gigantes o policías-zombi. Como no podría ser de otro modo, para combatir deberemos recurrir a las *Persona*, que son transformaciones de seres sobrenaturales que nos otorgarán habilidades especiales. Habrá nada menos que 160, sin contar con fusiones y alteraciones. Con novedades como el control individual de cada aliado o el apoyo de personajes secundarios, ***Persona 4*** se perfila como la entrega definitiva.

PRIMERA IMPRESIÓN



BEN REILLY
Persona nunca defrauda y esta entrega lleva a lo más alto todos los puntos fuertes de esta gran saga.

A LA VENTA EN **marzo**

claves



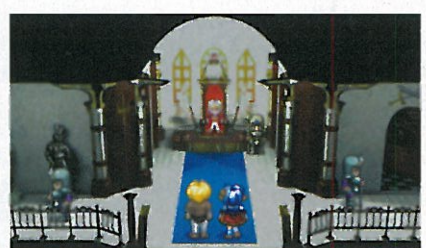
1 La mezcla perfecta entre un simulador social con la vida de un adolescente en un instituto reproducida al detalle, y una aventura truculenta en una dimensión alternativa repleta de seres sobrenaturales.



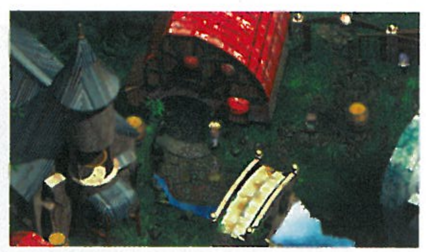
2 La saga se renueva con un planteamiento distinto, 160 Personas para controlar, control independiente de cada aliado, un nuevo sistema de relaciones y un diseño de personajes espectacular.



VERSIÓN BETA

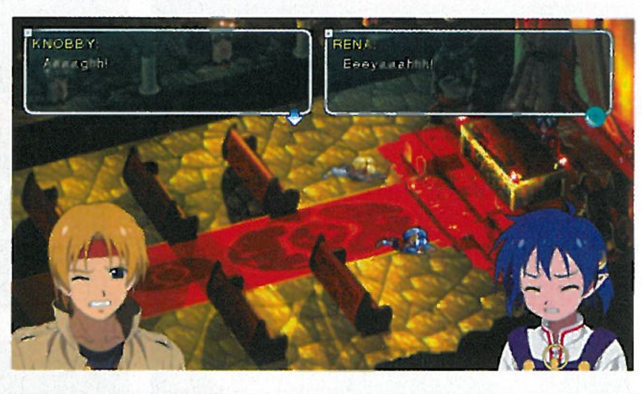








En este verde y lujurioso paisaje se encontrarán por primera vez los protagonistas, Rena Lanford y Claude C. Kenny.

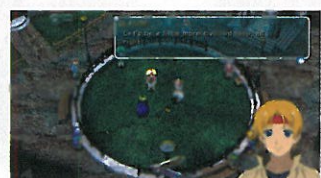




Los combates han sido mejorados respecto al original y equiparados a First Departure.

» Private Actions. Servirán para conocer mejor a los personajes protagonistas y obtener pistas para seguir la aventura.







STAR OCEAN SECOND EVOLUTION



PSP

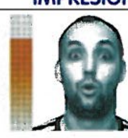
SQUARE ENIX ACTUALIZA LA SEGUNDA ENTREGA APARECIDA EN 1998 PARA PSONE

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES

na.square-enix.com/starocean/secondevolution

Hace pocos meses tuvisteis la oportunidad de disfrutar con el *remake* del primer *Star Ocean*. A **Square Enix** le gusta hacer las cosas bien, así que nada mejor que traer hasta nosotros, en bandeja de plata, otra pieza fundamental del inmenso *puzzle* del género *RPG*, el brillante segundo episodio aparecido hace diez años para la primera **PlayStation** con el subtítulo de *The Second Story*. En este caso, se ha optado por respetar el sagrado entramado gráfico del original de 32 *bits* ya que en *Star Ocean First Departure* se crearon de nuevo todos los escenarios para acercarlos al *look* prerenderizado de la segunda entrega y así dar cierto sentido estético a la nueva etapa vital de la saga. Cuenta la historia que este *Star Ocean* goza de mejor guión y más giros argumentales que su antecesor, además de menor linealidad y mejores *Private Actions*, así como interactividad entre personajes; sin olvidarnos de la posibilidad de vivir la aventura con dos personajes: Claude y Rena. La remasterización del *Action RPG* incluye un mejor *engine* vectorial, un sistema de batalla optimizado, voces de doblaje constantes durante todo el juego (en inglés), escenas anime de **Production I.G**, nuevos diseños de los personajes y mucho más. La banda sonora de un inspirado Motoi Sakuraba permanece inalterada, algo que también nos parece estupendo. El argumento tiene lugar 20 años después que *SO First Departure* y pronto serás partícipe de cómo Claude C. Kenny, hijo de Ronyx (si has jugado al primero le recordarás), es teletransportado a un extraño planeta por accidente. Allí conocerá a Rena Lanford y poco después será tratado como el héroe de una antigua profecía... La historia continuará muy pronto en tu **PSP**.

PRIMERA IMPRESIÓN



THE ELF
Una gran oportunidad para volver a encontrarse con el excelente segundo capítulo de la saga Star Ocean.



claves



1 Production I.G. ha enriquecido esta actualización con una poderosa intro, acompañada de una pegadiza melodía y nueve impresionantes secuencias anime que aparecerán en la movie gallery.



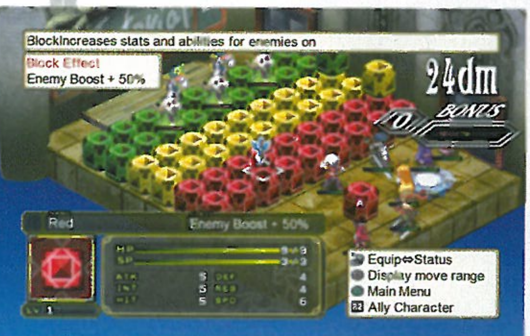
2 Al comienzo del juego podrás elegir entre Rena y Claude. Cambiará el punto de vista de cada protagonista, algunas escenas, personajes secundarios, ciertos Private Actions y poco más.

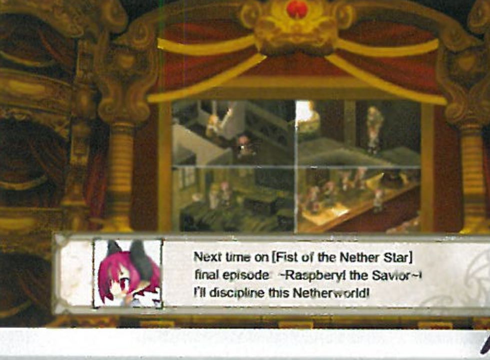




Lidera tu ejército. La base del juego consiste en crear un conjunto de unidades lo más poderosas y variadas posibles, para luego colocarlas sobre el mapa de cada uno de los niveles e ir dando órdenes para que se muevan sobre el mismo y ataquen a los enemigos que aparezcan. Un ajedrez a lo bestia...







DISGAEA 3
ABSENCE OF JUSTICE

LA ESTRATEGIA TÁCTICA MÁS IRREVERENTE HACE SU DEBUT EN LA NUEVA GENERACIÓN



Tan sólo con un título, *Disgaea: Hour Of Darkness*, los hasta entonces anónimos programadores de **Nippon Ichi** consiguieron hacerse conocidos internacionalmente gracias a la lograda mezcla de *RPG* tradicional y combates tácticos por turnos. Pero, sobre todas las demás cosas, lo que distinguía a aquel *Disgaea* (primera entrega del juego que hoy nos ocupa, aparecida en **PlayStation 2**) de los demás títulos sucesores de *Final Fantasy Tactics* era el sentido del humor que impregnaba todos y cada uno de los apartados del juego, desde el diseño de los personajes al hilarante diálogo entre los mismos.

Después de una secuela igual de exitosa, una versión para la portátil de **Sony** y otros títulos similares, como *Phantom Brave*, los creadores han decidido hacer debutar su serie en **PlayStation 3** con este *Absence Of Justice*, que será publicado en nuestro país por **Square Enix**. El punto de partida argumental es igual de original que en las anteriores entregas y se centra en la llamada «Academia del Mal», lugar en el que los malhechores del Inframundo aprenden todo tipo de técnicas y artimañas para llevar a cabo sus maldades. El protagonista de esta historia, Mao, está decidido a destronar al *Overlord*, el jefe supremo de este mundo (uno de los personajes principales de los anteriores capítulos), y para ello hará lo que sea necesario.

Pocos cambios hemos encontrado en su desarrollo hasta el momento. Los combates siguen desarrollándose bajo perspectiva isométrica, por turnos y en niveles cerrados y divididos en cuadrículas. La profundidad de todos y cada uno de sus elementos sigue siendo muy alta, algo que agradecerán los *fans*.

A LA VENTA EN **febrero**





LAST MONKEY
No incluirá muchas novedades, pero será una apuesta segura en el género de la estrategia/RPG.

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **NIPPON ICHI**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
GÉNERO **SRPG**
JUGADORES

www.disgaea3game.es

claves

1 Como en las anteriores entregas del juego, los personajes podrán efectuar todo tipo de sobrecogedores ataques mágicos cuando se encuentren sobre el terreno de combate.



2 Las conversaciones entre los personajes que aparecen mediante ilustraciones tipo manga reflejan el gran sentido del humor de los programadores del juego. Su interpretación es genial.



VERSIÓN BETA













Peleas a lo Bourne y tiroteos a ritmo de Hip-Hop

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

PS3

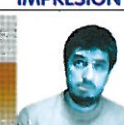
CURTIS JACKSON, EL RAPERO MULTIMEDIA, LA LÍA EN ORIENTE MEDIO CON RIMAS Y BALAS

COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **SWORDFISH STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
GÉNERO **SHOOTER MACARRA**
JUGADORES
www.50bloodonthesand.com

THQ avala un *shooter* sorprendente por dos motivos. El primero, por ofrecer uno de los arranques argumentales más delirantes de la historia: *50 Cent* acaba una gira en Oriente Medio, descubre que le han robado la recaudación del bolo y decide tomarse la justicia por su mano (así, sin más). El segundo, por destilar una calidad gráfica a la altura de superproducciones como *Army Of Two*. Esta secuela de *50 Cent: Bulleproof* estuvo a punto de morir en el camino tras la fusión de **Vivendi** y **Activision**, pero al igual que sucedió con *Ghostbusters* y *Brütal Legend* (ahora en manos de **Atari** y **EA**, respectivamente), el proyecto acabó en manos de **THQ**, que será quien finalmente lo lleve hasta las tiendas.

Lógicamente, serán los *fans* del rapero quienes más apreciarán las peculiaridades del juego, entre otras cosas, por su banda sonora (dotada de 40 temas, muchos conocidos y otros exclusivos); pero el absoluto desparpajo argumental de *Blood On The Sand*, su mecánica furiosa y un entorno gráfico más que llamativo (gracias al motor gráfico *Unreal 3*), lo convierten en una sorpresa bastante agradable para cualquier seguidor de los *shooters*. Al igual que sucedía con las pelis de Steven Seagal (las primeras, el resto es basura), apostar por la acción directa sin recurrir a farragosas tramas argumentales que acaban provocando tantas risas como bostezos, ha sido una decisión más que acertada. Al fin y al cabo, lo que la gran mayoría queremos es soltar plomo y adrenalina, sin monsergas. De momento, los primeros niveles nos han sorprendido gratamente. A ver cómo se luce la versión *review*. Ya os contaremos el mes que viene.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Odio el Hip-Hop, pero este juego da buena espina: divertido, bonito y con cooperativo On-line. Veremos si la review está a la altura

A LA VENTA EN **febrero**



claves

1 Un macarra no es nada sin sus amigos. 50 Cent lo sabe bien, por eso contará con la ayuda de sus colegas de la G-Unit. Este modo cooperativo On-line es uno de los grandes atractivos del juego.



2 Los videojuegos no son algo nuevo para 50 Cent. En 2005 protagonizó 50 Cent: Bulletproof, un shooter para PS2. Y, entre medias, ha rodado una peli con Pacino y De Niro. Lo dicho, un crack.





Shawn Michaels VS Bret Hart. Aunque esperamos que el repertorio de luchadores sea colosal, de momento sólo se han desvelado unos cuantos, entre ellos, esta colorista parejita.





Chavales, la historia del catch os contempla: Hulk Hogan contra André «el gigante». ¡Casi nada!



Adiós cervicales. La estricta política de THQ nos ha impedido sacar nuestras propias pantallas de la versión alpha. Las suyas son vistosas, aunque en ésta han pillado a The Rock pensando en otra cosa.



No sé, creo que no me ha sentado bien el cóctel de gambas que me tomé antes del combate.

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA



LOS AÑOS DORADOS DEL CATCH RESUCITAN GRACIAS A LA MAGIA DE YUKE'S Y THQ

COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **YUKE'S**
DISTRIBUIDOR **THQ**
GÉNERO **LUCHA**
JUGADORES 4
www.thq-games.com

La lucha libre arrasa entre la chavalería actual, pero seamos sinceros, los tipos que combaten ahora no tienen ni una gota de carisma frente a leyendas como Hulk Hogan, El Último Guerrero o Roddy Pipper «el gaitero». Pero dejemos de lamentarnos, porque en **Yuke's** (los popes del género *Catch*) han decidido resucitar a estas grandes glorias en un título que nos devolverá las mágicas tardes de principios de los 90 en *Tele 5*... aunque sigan faltándonos los comentarios de Héctor del Mar. De momento, la lista de luchadores que ha suministrado **THQ** es escueta: Hulk Hogan, André «el Gigante», *The Rock*, Steve Austin, Shawn Michaels y Bret Heart. Por supuesto, sospechamos que la versión final incluirá colosos de la talla de *Snake* «el serpiente» Roberts, los Sacamantecas o Jimmy «estaca» Dugan. La lista de personajes aún está en el aire, pero lo que ya es seguro, y hemos podido comprobar, es la mecánica del juego: mucho más simplificada que en los últimos *Smackdown Vs RAW*. De hecho, los *QTE* prometen convertirse en los auténticos protagonistas de ***WWE Legends Of Wrestlemania***, al menos por lo que hemos podido experimentar en nuestra versión *alpha*. Mucho *QTE* (los contraataques y especiales se ejecutan pulsando sólo el botón requerido), ángulos de cámara muy espectaculares y unos luchadores gigantescos que ocupan prácticamente la totalidad de la pantalla.

El secretismo que rodea este título es absoluto, aunque se rumorea que ofrecerá enfrentamientos On-line y la posibilidad de revivir combates clásicos. ¿Estará alguno de los combates de Hogan junto a Mr. T?

PRIMERA IMPRESIÓN

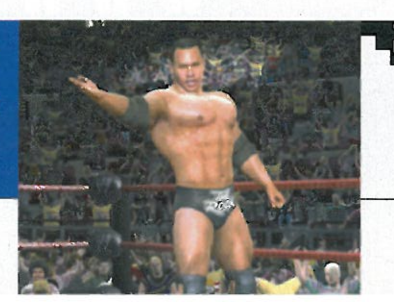


NEMESIS
Demasiado QTE para mi gusto, aunque confío en la versión final del juego y su impresionante reparto de luchadores.





1 Junto a viejas glorias como André «el Gigante» o Hulk Hogan, podremos encontrar campeones más actuales como Dwayne «The Rock» Johnson.



2 Los managers tendrán un papel activo en los combates, incluso llegarán a agarrar al rival por la pierna o distraerán al árbitro. En la pantalla podéis ver a Jimmy Heart. Un tío elegante.





dragon ball z infinite world

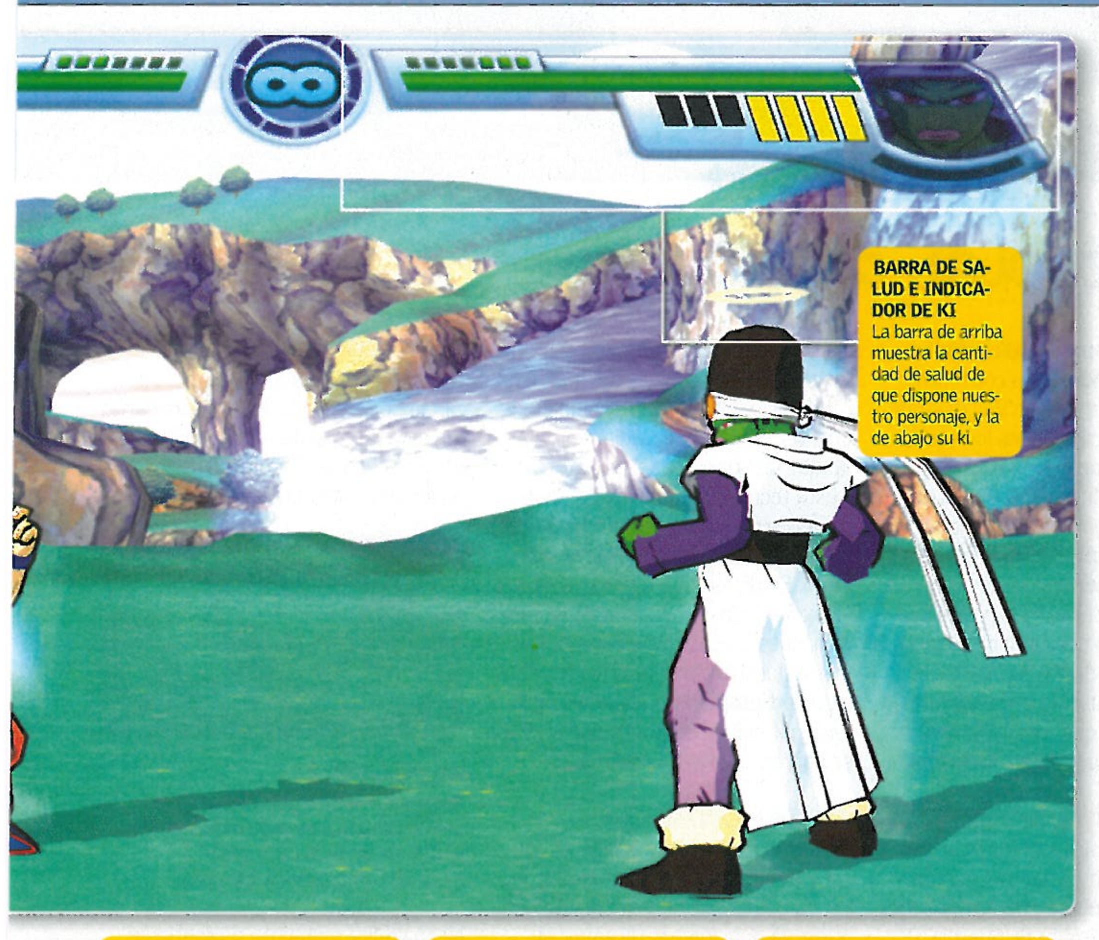
POR SIEMPRE GOKU
Cuántas horas de diversión nos ha proporcionado este personaje. Da igual en manga, en anime, en videojuegos, en cartas... Da lo mismo de niño, de mayor, moreno, rubio. Simplemente: ¡grande Goku!

La barra de fatiga se va rellenando a medida que das y recibes golpes. Cuando se llene te quedarás inmóvil.

LAS BOLAS DE DRAGÓN
Durante tus aventuras en el modo Misión Dragón puedes hacerte con las siete bolas mágicas, y no sólo una vez, sino todas las que tú quieras. Una vez las hayas conseguido todas, Shenron aparecerá para darte nuevos escenarios, técnicas o trajes para tus luchadores.

POR EDGAR & CIA

Dragon Ball se despide de PlayStation 2 con este Dragon Ball Z: Infinite World. Como ya te habrás dado cuenta, los combates vuelven a ser en perspectiva lateral, como en toda la saga Budokai. Toca volver a acostumbrarse de nuevo a este sistema. Recuérdalo o apréndelo bien.



BARRA DE SALUD E INDICADOR DE KI
La barra de arriba muestra la cantidad de salud de que dispone nuestro personaje, y la de abajo su ki.

SALTO LATERAL
El salto lateral se utiliza para moverse por los distintos planos del escenario y sobre todo para esquivar ataques de ki. Se realiza pulsando ↓ + ⊗.



ESPRINTAR
Pulsando dos veces seguidas la dirección que quieras en la cruceta del pad, nuestro personaje correrá. Así podrás acercarte o alejarte rápidamente.



VOLTERETAS
Cuando un impacto de tu oponente te mande lejos y veas que vas a caer al suelo, pulsa una dirección de la cruceta y ⊗ varias veces para reaccionar.





LAS CÁPSULAS

En la tienda de cápsulas puedes ir comprando todas las técnicas, trajes, escenarios y personajes nuevos que vayas desbloqueando durante tu progreso. También podrás adquirir ranuras extra para que tus luchadores puedan equiparse con más cápsulas.

MOVIMIENTOS DE ATAQUE



PUÑETAZOS

Para dar puñetazos pulsa el botón □. Puedes combinarlos además con las direcciones izquierda o derecha de la cruceta para dar golpes diferentes.



PATADAS

Para dar patadas pulsa el botón ◎. También puedes combinarlas con las direcciones de la cruceta para dar golpes diferentes, como los puñetazos.



RÁFAGAS DE KI

Para lanzar ráfagas de ki simplemente debes pulsar el botón □. También puedes devolvérselas a tu oponente con el botón ⊗.

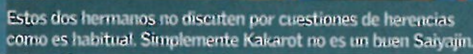


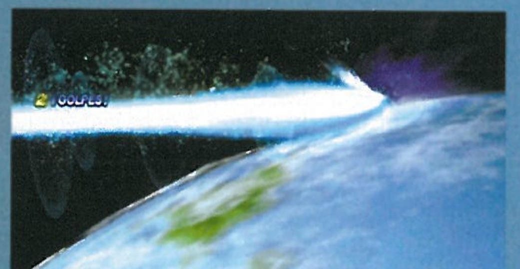
GUARDIA

Si mantenemos pulsado el botón ⊗ nuestro personaje se cubrirá con los brazos de los golpes del rival y sufrirá menos daños por los impactos.

guía dragon ball infinite world




Estos dos hermanos no discuten por cuestiones de herencias como es habitual. Simplemente Kakarot no es un buen Saiyajin.



Las ráfagas de ki en este juego son excesivas. ¿Te imaginas ver desde El Bierzo un Kame Hame Ha que Goku hace en Murcia?

PS2

controles avanzados

Dragon Ball: Infinite World, es con mucho el Dragon Ball más difícil de todos los que han aparecido para **PS2**. Incluso en el nivel de dificultad más bajo de todos, tus enemigos tienen una **inteligencia**, velocidad y cantidad de **recursos** que te obligarán a dominar cada una de las posibilidades que el juego pone a tu disposición. Domina todo lo que te explicamos a continuación antes de embarcarte en la enorme **odisea** que constituye toda la historia creada por **Akira Toriyama**.

Ataques imparables

Como es natural, los ataques imparables reciben este nombre sencillamente porque **no se pueden detener** ni evitar con el botón de guardia. Por lo tanto los utilizaremos siempre que nuestro adversario esté protegiéndose de nuestros golpes. Así **romperemos** su defensa. Hay tres tipos de ataques imparables que te describimos a continuación.

LANZAMIENTO

Sin duda, este ataque de agarre y lanzamiento es ya uno de los mitos de todos los videojuegos basados en **Dragon Ball**. Para realizarlo tienes que arrimarte a tu enemigo **lo máximo que te sea posible**, y pulsar a la vez los botones ◎ + ⊗.

Se trata de un movimiento útil, por ejemplo, para **romper la defensa de un oponente**. Cuando veas que tus ráfagas de golpes impactan una y otra vez contra su guardia realiza este ataque de agarre y lanzamiento.

Esta técnica es también una de las pocas maneras que existen de **dañar a un rival con el modo Burst activado**. En dichas situaciones, el agarre y lanzamiento cumple una doble función, puesto que, a la vez que dañamos a nuestro contrincante, nos dará algo de **tiempo** para alejarnos de él, recargar el ki, y esperar a que el suyo se agote y vuelva a la normalidad.

ATAQUE Y LANZAMIENTO

Esta técnica es muy similar al agarre y lanzamiento que acabamos de ver. Sin embargo tiene un efecto diferente, ya que además de coger al oponente y lanzarlo al suelo, nuestro luchador rematará la faena con una buena **andanada de ráfagas de ki.**

El agarre y ataque de ráfaga ki se realiza pulsando a la vez los botones ◎ y ⊗ cuando estamos **pegados** a nuestro adversario.

ATAQUE CARGADO

El ataque cargado es uno de esos golpes que tanto hace enriquecerse al gremio de los dentistas. Se realiza **manteniendo pulsado el botón L2**. Cuando lo hagamos veremos que nuestro luchador comienza a acumular energía en sus brazos o piernas para después soltarla de golpe en forma de ataque físico. Si conseguimos impactar a nuestro adversario lo mandaremos lejos, con lo cual en algunos casos podremos iniciar un **ataque de persecución**.

!

Consejo: No gastes nunca energías golpeando a un rival en guardia. En lugar de ello emplea cualquiera de los ataques imparables que te enseñamos aquí.

Usos del Ki

CARGAR ENERGÍA

El ki de nuestro luchador se **recarga automáticamente** a medida que vamos propinando golpes a nuestro adversario. Además, puedes rellenarlo en cualquier momento si mantienes pulsado el botón **L1**.



ARRIBA ESE KI
Recargar el ki debe convertirse en una costumbre y en casi una manía para ti. Después de cada golpe recuerda cargar inmediatamente.

Intenta mantenerlo siempre lo más alto que te sea posible. Para ello **aprovecha cualquier situación** y cualquier momento para recargar. Lo mejor es hacerlo cuando tu rival está **alejado** de ti o tras haberlo derribado a causa de tus ataques. Naturalmente también puedes hacer alguna de las dos **técnicas de agarre** que te acabamos de enseñar para que se separe de ti unos metros.

AURA BURST

Una vez pulses el botón **L2**, tu personaje ativará su Aura Burst. Cuando un luchador entra en este modo, **su ki comienza a descender** gradualmente hasta llegar a cero, momento en el cual volverá a su estado normal.

Un personaje que activa su Aura Burst es prácticamente **invulnerable a los ataques cuerpo a cuerpo**, aun-


Videl supo tomar todo lo mejor de su novio y se convirtió en su ayudante en la lucha contra el crimen. ¡Anda, que vaya trajecito!


En su combate contra Gohan, Dabra supo escenificar con maestría lo que es un auténtico «¡Zas, en toda la boca!»

que los movimientos **finales** y otros golpes **potentes**, como un puñetazo cargado, sí pueden hacerle daño.

Otra ventaja de activar el Aura Burst es que, mientras tu personaje esté en este modo puede realizar ataques con su ki sin más consumo que el descenso gradual que te acabamos de comentar. Por lo tanto, si por ejemplo Goku activa el Aura Burst podrá lanzar su Kame Hame Ha **una cantidad infinita de veces** hasta que vuelva a su estado normal.

CARGAR PUÑETAZO

Si pulsas ▶ en la cruceta a la vez que el botón ◎, tu personaje comenzará a **concentrar energía en el puño** para golpear más fuerte.

Este golpe inflinge daño en enemigos **aún cuando tienen el Aura Burst activado**.

MOVIMIENTOS FINALES

Los movimientos finales comprenden todos los ataques de ki que van más allá de las simples ráfagas de energía. Esto engloba ataques como el **Kame Hame Ha**, o el **Masenko** de Gohan entre otros.

Se realizan del **mismo modo para todos y cada uno de los luchadores**, es decir, combinando la izquierda o la derecha de la cruceta direccional con el botón ◎.

Utilizarlos con cabeza es una buena manera de ahorrar energía y no generar situaciones favorables para tu enemigo. Como ya habrás podido comprobar, **a distancias largas son muy fáciles de esquivar** con una simple pulsación de ▼ + ⊗. Por lo tanto, utilízalos mejor cuando le pillemos **en pleno sprint**, cuando esté **recargando** o cuando hayamos **evitado** un puñetazo suyo y le tengamos a nuestra completa disposición.

SUPERMOVIMIENTOS FINALES

Los supermovimientos finales son ataques poderosísimos **con efectos devastadores** no sólo para tu rival, sino también para el propio escenario de combate. Con este tipo de golpes no es raro dejar medio planeta convertido en un triste erial.

Al igual que ocurre con los movimientos finales, estos se realizan del mismo modo para todos los luchadores de **Dragon Ball Z: Infinite World**. Para ejecutar un supermovimiento final necesitas, ante todo, **una cantidad de ki determinada**. Dicha cantidad suele ser de **cuatro barras**,



CALCULA BIEN

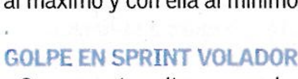
En muchos super movimientos finales aparecen dos barras que se rellenan automáticamente. Pulsa ◎ para detenerlas en su punto más alto.

aunque esto varía para algunos personajes. Pues bien, una vez tienes suficiente ki para realizar el ataque debes pulsar ▲ + ◎. De este modo tu guerrero propinará un **terrible gancho** a tu contrincante, que lo mandará por los aires dando así lugar al supermovimiento final.

Si antes te hemos comentado que debía calcularse muy bien el tempo y el momento **exactos** para lanzar un movimiento final, ¡ya ni hablemos de los supermovimientos finales! Para empezar, son **mucho más fáciles de esquivar**, puesto que nuestro luchador debe hacer una flexión de piernas y preparar el puño para lanzar al rival por los aires. Si a eso le sumamos el **excesivo consumo de ki** que conllevan, nos daremos cuenta rápidamente de que un mal uso de los supermovimientos finales puede hacernos perder los combates. Así, como suena.

La mayoría de los supermovimientos finales, una vez ejecutados dan lugar a un **minijuego** en el cual la correcta pulsación del botón ◎ te permitirá **hacer más daño a tu rival**, o bien disminuir la cantidad de éste que vas a recibir en caso de que seas tú la víctima del ataque.

Observa bien la barra que aparece en la parte inferior de tu pantalla y pulsa ◎ en el momento en que ésta sea **lo más alargada posible**. Acostúmbrate a calcularlo correctamente, puesto que sólo hay unas centésimas de diferencia entre pulsar con la barra al máximo y con ella al mínimo.



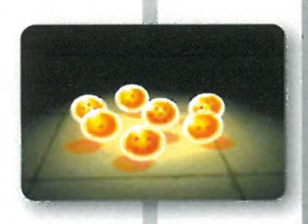
GOLPE EN SPRINT VOLADOR

Como a estas alturas ya sabrás, si pulsas la cruceta en dirección a tu rival a la vez que presionas R1, tu luchador **se lanzará sobre él velozmente** y envuelto en un aura de ki.

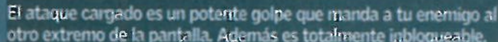
Pues bien, esto combinado con un ataque cargado, es decir, yendo hacia tu rival y pegándole con R2, da lugar a, posiblemente el movimiento **más útil** de todo el juego. El golpe en Sprint Volador es un potente puñetazo directo al estómago que deja a tu adversario **paralizado durante poco más de un segundo**.

Imagínate ahora las posibilidades. Como ya habrás supuesto, estamos ante de las maneras más eficaces de **asegurarnos el acertar** a un rival con nuestro supermovimiento final. O, en el caso de que no tengamos ki suficiente, un puñetazo al estómago seguido de un **Kame Hame Ha** o de una **Onda Destructiva** tampoco está nada mal.


El Supermovimiento final de Majin Bu es terriblemente poderoso.


Las siete bolas están reunidas y listas para conceder nuestro deseo.





El ataque cargado es un potente golpe que manda a tu enemigo al otro extremo de la pantalla. Además es totalmente inbloqueable.



Sí, sí, Goku es el personaje más fuerte del universo, pero sin su famoso Genki Dama jamás habría podido derrotar a nadie.

No obstante **recuérdalo para tratar de ponerlo en práctica** cuando te sea posible: carga el ki a tope, lánzate con R1 hacia tu contrincante, dale en el estómago con R2 y remátalo con un super movimiento final, como el Big Bang Attack de Vegeta.

Movimientos rápidos

En este apartado englobamos todos aquellos movimientos que implican la **desaparición instantánea** de un personaje y su aparición detrás del adversario. Sin duda alguna, unas artimañas muy efectistas y muy características del universo Dragon Ball que crean combates trepidantes.

ESQUIVAR Y APARECER DETRÁS

Para trasladarnos de un modo instantáneo a la espalda de nuestro adversario sólo tenemos que pulsar el **botón ⊗ junto a la flecha que corresponda a la dirección en la que él se encuentre**. Es decir, si nuestro rival está a nuestra derecha, tendremos que pulsar ▶ + ⊗.

Se trata de una técnica defensiva para evitar los ataques de nuestro rival, por lo que sólo podemos ponerla en práctica si estamos siendo atacados. Además **debemos vigilar el ki**, puesto que el acto de desaparecer y reaparecer nos consume una barra.

Tiene la ventaja de que con ésta podemos librarnos de impactos que de otra manera recibiríamos de un modo seguro. Por ejemplo, si mientras estamos dando un salto hacia atrás, nos lanzan un rayo perforador, **no podremos esquivarlo jamás con un movimiento lateral** mediante ▼ + ⊗, pero sí con un movimiento de desaparición. Además, para redondear la faena podemos asestar un golpe a nuestro rival **después**.

ATAQUES DE PERSECUCIÓN

Los ataques de persecución consisten en mandar por los aires a tu rival para después moverte a gran velocidad por el aire e ir mandándolo de un lugar a otro a base de **tortazos**.

Para iniciar un ataque de persecución debes propinar a tu rival un golpe que lo mande lejos de ti. Mientras esto ocurre **pulsa el botón L1**. De este modo aparecerás detrás de él mientras va por el aire y le mandarás en dirección contraria. Tras esto puedes pulsar L1 de nuevo para seguir con el proceso y encadenar así un espectacular combo de varios golpes.

También puede darse la circunstancia de que **seas tú la víctima del ataque de persecución**. En ese caso puedes evitar que tu rival te golpee en el aire siendo tú el que se volatilice y aparezca detrás de él. Para lograrlo tienes que pulsar en la cruceta la dirección en la que esté tu contrincante a la vez que el botón ⊗. En el caso de que él también desapareciese para responder, **podrás hacer tu lo mismo** del modo que te hemos descrito ya. Mientras tengas ki y habilidad en tus manos, puedes desaparecer todas las veces que tú quieras. Es recomendable que en niveles de dificultad elevados **no intentes golpear mucho con este combo**, puesto que tus rivales no son tontos y lo evitarán. No obstante, si andan mal

Consejo: Juega en el modo de dificultad más alto que te sea posible para ganar más dinero en los combates y minijuegos del modo Misión Dragón.

TIPOS DE CÁPSULAS



MOVIMIENTO

En estas cápsulas se encuentran contenidas todas las técnicas de todos los personajes de Dragon Ball Z Infinite World. Algunas de ellas pueden ser mejoradas comprando las cápsulas para los siguientes niveles. Esto te permitirá disponer de técnicas más poderosas.

DESTREZA

Estas cápsulas dotan a los luchadores de habilidades genéricas y permanentes. Es decir, no hay que activarlas puesto que funcionan automáticamente todo el tiempo. La mayoría de ellas, a diferencia de las de Movimiento, pueden ser utilizadas por varios personajes diferentes.

OBJETO

Para activar estas cápsulas hay que pulsar ⊗ + ▼▼ en cualquier momento del combate. Se trata de objetos que mejoran nuestras capacidad durante cierto periodo de tiempo. Las de recuperación son las cápsulas de objeto más útiles y, sin duda, Semilla Senzu es la mejor de todas ellas.

SISTEMA

Estas son las cápsulas que deberemos comprar para desbloquear todos los contenidos del juego: los personajes, los trajes, los escenarios etc.



Polunga, el dragón de Namek, puede conceder tres deseos en vez de uno, pero sólo puede resucitar a una persona cada vez. En fin...



La rivalidad entre Goku y Vegeta es casi tan antigua como la que hay entre Tom y Jerry. Se avecina un combate espectacular.

consejos para los combates

Haz estas combinaciones rápidamente para ganar más dinero.

de ki puede ser una buena opción.

Ataca o sobrevive

En el modo Misión Dragón tienes que librar dos tipos de combates. Unos en los que tu objetivo es acabar con tu contrincante, y otros en los que tu cometido es **sobrevivir** una cantidad determinada de tiempo.

VENCER A UN RIVAL

Vale sí, es obvio lo que es vencer a un rival. Ahora bien, cómo hacerlo es otra historia diferente.

Para empezar, en la mayoría de combates del modo Misión Dragón tus adversarios tienen una **barra de salud muy superior a la tuya**. Muchas veces es el doble de la tuya o incluso más. Por ello es imposible luchar de igual a igual con monstruos como Freezer o Majin Bu si no es con la ayuda de alguna **cápsula**.

Las **cápsulas de recuperación** te ayudarán en ese aspecto, ya que al reestablecer tu salud harán parecer que dispones de **más barras de salud** de las que en realidad posees.

El Modo Misión Dragón consta de dos partes; la primera, en la que manejas todo el tiempo a **Goku**, y la segunda, en la cual pasas a controlar al resto de personajes del juego para recorrer la historia de **Dragon Ball Z** en todos los aspectos.

En la primera parte del juego es aconsejable que utilices todo tu dinero en adquirir **todas las técnicas** y mejoras de Goku, puesto que es con él con quien deberás resolver todos los combates que te aguardan. Por ejemplo, es importante que compres la **Bomba de Energía** tan pronto como te sea posible. Algunos enemigos son muy resistentes, y un ataque que puede quitarle **1150 puntos de vida** a un rival es, sin duda, una gran inversión nuestros intereses.

Si juegas en los niveles de dificultad más bajos: «fácil» y «muy fácil», puedes restar grandes cantidades de la salud de tu oponente a base únicamente de **ráfagas de ki**. Y es que a pesar de que ambos modos no desmerecen a los más complicados en cuanto velocidad y pegada de la CPU, sí es verdad que a la hora de esquivar ráfagas de ki, tus adversarios se vuelven mucho más inútiles.

Por lo general, una buena estrategia para todos los combates es la siguiente. **Aléjate** de tu enemigo todo lo que puedas y **carga**. Tras esto, activa tu **Aura Burst** y aprovecha para pegarle todo lo que te sea posible. Este es un buen momento para intentar hacer **ataques de persecución**, ya que no te van a hacer gastar más ki del que se va perdiendo gradualmente cuando tu luchador tiene activado el Aura Burst.



¡FUERA DEL RING!

En el escenario del Gran Torneo de Artes Marciales, arrímate al borde del escenario para atraer a tu enemigo. Cuando le tengas cerca acorrálalo y comienza a pegarle hasta que caiga.

SOBREVIVIR

En algunos combates se te pide que mantengas tu salud por encima de cierto límite hasta que el **contador de tiempo se agote**.

Para ese tipo de combates es necesario que te equipes, aparte de con **cápsulas de recuperación**, con otras que te permitan aguantar mejor los golpes que encajarás.

También hay cápsulas que aumentan tu capacidad máxima de salud, como «Cuerpo de Luchador», y otras, como «Guerrero Veterano» que mejoran todas o alguna de las características físicas de tu luchador.

La IA del juego tiene tendencia a que cada vez que te alejes de tu rival y te pongas a recargar el ki, el luchador controlado por la máquina haga lo mismo. Esta puede ser una buena manera de **ganar tiempo**, así que esa debe ser tu principal prioridad. Cada vez que puedas, retrocede a toda velocidad esprintando con el botón R1. Cuando estés lejos, restaura el ki al máximo y activa tu **Aura Burst**.

Tener el Aura Burst activo es **otra excelente manera de dejar correr el tiempo**, ya que cuando tu luchador entra en este modo, el oponente tiende a alejarse para no recibir una manta de palos. Eso sí, actívalo únicamente para asustarlo y no te acerques a él. Recuerda que con el Aura Burst eres **invulnerable** a la mayoría de ataques físicos, pero no a todos.



La muerte de Freezer fue un momento feliz para todos, porque mira que costó. ¡Qué pesado!


Vegeta parece haber recibido la visita de Cupido, pero en vez de sus flechas del amor le ha lanzado un rayo perforador asesino.


Ya le gustaría al Monstruo Bu haber podido hacerle esto a Vegetto. Menuda paliza antológica que recibió en el manga.

PS2

Los minijuegos



PERSIGUE A RADITZ

Tienes que encontrar los hexágonos que hay repartidos por el escenario. Mantén pulsado △ para mirar el radar y saber dónde están. Con el botón ○ Goku se impulsará empleando el ki. Puedes recoger también monedas para aumentar tus ingresos al finalizar la misión.



ENTRENAMIENTO DE GOHAN

Simplemente tienes que pulsar las teclas que se indican cuando los iconos pasen por el círculo. El panel se estructura en dos líneas. La de arriba muestra los botones ⊗, ○, □ y △ en el orden que deben ser pulsados; y la de abajo sólo muestra los botones L1, R1, L2 y R2.



ENTRENAMIENTO EN LA NAVE

Tu misión es completar las diez secuencias de botones que te aparecen en la pantalla. Cada fallo hace que pierdas unos valiosos segundos mientras Goku se lamenta. En los niveles de dificultad más elevados las combinaciones son más largas, pero mucho más rentables.



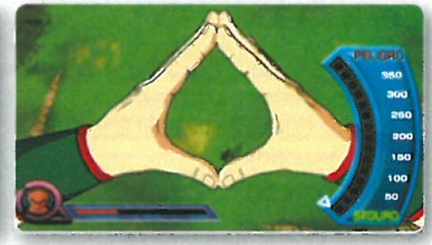
DISCO DESTRUCTOR

Tienes que impactar a Freezer con los discos destructores, pero el problema es que no para de moverse. Además no puedes tirar todos los discos que te dé la gana, ya que se tarda mucho en prepararlos. Espera a que Freezer esté totalmente inmóvil para lanzárselos.



ESCAPA DE PICCOLO

Cell tiene muchos trucos para escapar de Piccolo. Aparte de hacer la bengala solar con △, e impulsarte con el ki mediante ○, también puedes utilizar los botones L1 y R1 para camuflarte de una manera muy cómica.



¡DETÉN A CÉLULA!

Con ○ se carga el Cañón de Energía y con ○ se dispara. Célula se mueve mucho, así que es complicado acertarle. Lo mejor es que esperes al momento en que coge impulso para volar. Es ahí cuando debes dispararle.



Tras ser convertido en un querubín por las Dark Dragon Balls, Goku perdió parte de su poder. Eso sí: ¡Kame Hame Ha forever!



Ciertos golpes mandan a tu rival a otros lugares del escenario. A veces aparecerán secuencias como ésta. Pobre Nappa.



EL CAMINO DE LA SERPIENTE

Ten mucho cuidado de no caerte, ya que en ese caso retrocederás y perderás tiempo. Un consejo que te puede ser útil es que lleves a Goku todo el tiempo en línea recta, haciéndole girar con el joystick derecho. Si tienes suficiente habilidad, ataja por las plataformas flotantes.



ATRAPAR A BUBBLES

Es muy escurridizo, así que persíguele todo el tiempo, sin dejarle respirar hasta que por fin te hagas con él. Es aconsejable pulsa el botón R1 para alejar la cámara, porque cuando Bubbles cambia de dirección es muy fácil perderle el rastro. Agóbiale y lánzate mucho con △.



ENTRENAMIENTO DE KAITO

Uno de los minijuegos más fáciles hasta el momento. Apunta a los bloques que vienen y pulsa el botón ○ para lanzar ráfagas de ki y destruirlos. Basta que impactes a cuatro de ellos para superar la misión, así que olvídate de los que vayan muy lejos.



¡DISPARA RAYOS!

Pasa como en el minijuego de los discos destructores, que es complicado porque Piccolo se mueve mucho. Lo mejor es calcular su trayectoria y alcanzarle mientras se está trasladando para que no te esquive. Esta vez además podemos lanzar los rayos sin límite.



¡VE A CASA DE GURU!

La flecha de la pantalla te indica los puntos por los cuales debes pasar. Puedes acelerar con el botón R1, pero procura ir despacio cuando llegues a los hexágonos para cogerlos sin problema, ya que en el aire resulta excesivamente difícil maniobrar.



VE A LA NAVE

Debes ser rápido y cauteloso para asegurarte de pisar siempre sobre tierra firme. No caigas al fuego porque perderás una gran cantidad de salud. Para completar la misión tienes que pasar por los hexágonos, pero nuevamente dispones del radar... ah, y de ítems para recuperar salud.



¡HALLA LA BOLA DE DRAGÓN!

Otro mini juego sencillito. Utiliza el radar para localizar las seis estaciones de radio que hay repartidas por el mapa y después ve por la bola. En este minijuego puedes conseguir las bolas de dragón que te falten para reunir las siete.



¡JUEGA CON GOTEN!

Tienes que pasar por todos los hexágonos del mapa antes de que lo haga Goten. Para ello mira la flecha de la parte inferior de la pantalla, que te indica en todo momento dónde está el hexágono más cercano.



ENTRENAMIENTO DE VUELO

El círculo se va moviendo de lado a lado mientras pasa sobre los botones que debes pulsar para conseguir que Videl levite. No te agobies si se te escapa alguno porque dicho círculo va yendo continuamente de izquierda a derecha.



No sé si te habrás fijado, pero Vegeta siempre sale recibiendo en todas las imágenes. Fue, es y será siempre el eterno segundón.


Cuando Pan realiza su super movimiento final, Gyru hace un pequeño cameo en pantalla. No aporta gran cosa pero mola.

PS2

Los desbloqueables



BARDOCK
Completa todas las misiones de Bardock y acaba la saga «Otra Historia».



BROLY
Completa todas las misiones de Broly y acaba la saga «Otra Historia».



PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA DE CELL
Completa la Saga de Cell en el modo Misión Dragón.



COOLER
Completa todas las misiones de Cooler y acaba la saga «Otra Historia» en el modo Misión Dragón.



JANEMBA
Completa todas las misiones de Janemba y acaba la saga «Otra Historia».



PERSONAJES DE LA SAGA BU
Completa la Saga de Bu en el modo de juego Misión Dragón.



PIKKON
Para desbloquearle tienes que derrotarle en la segunda parte del modo Misión Dragón.



PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA DE FREEZER
Completa la Saga de Freezer en el modo Misión Dragón.



PERSONAJES Y TÉCNICAS DE GT
Completa la Saga de GT en el modo Misión Dragón.



PERSONAJES Y TÉCNICAS DE LA SAGA SAIYAJIN
Completa la Saga de los Saiyajin en el modo Misión Dragón.



La transformación en Super Saiyajin 3 es las más inútil de toda la serie. Nunca sirvió para nada más que para gastar ki a lo tonto.



Pikkon es el enemigo final de Dragon Ball Z: Infinite World. Derrotarle resulta complicadísimo porque esquiva casi todos tus golpes.

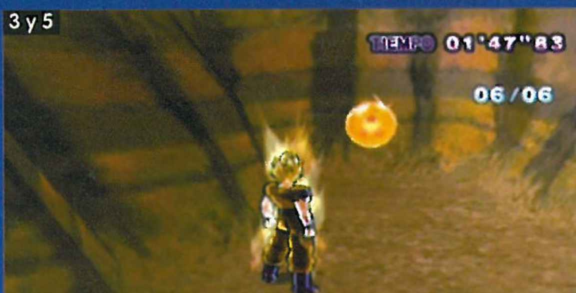
1



2



3 y 5



4



6



7



LAS BOLAS DE DRAGÓN

1- En el Camino de la Serpiente. Puede estar sobre una de las plataformas flotantes o en la boca de la serpiente. 2- En la misión «Escapa de Piccolo». Por lo general suele estar al pie de las rocas que hay cerca del último hexágono. 3- En la Misión «Halla la Bola de Dragón». Recoge todos los aparatos de emisión para que aparezca la bola. 4- En la misión «Persigue a Raditz». Suele estar por detrás de la única casa que hay. 5- También en la misión «Halla la Bola de Dragón» 6- En el minijuego de Bubbles. Puede estar sobre la copa de un árbol o junto a la carretera de piedra. 7- En la Misión «Ve a la Nave». Sobre una pequeña plataforma aislada.

TRUCO PARA CONSEGUIR MONTONES DE ZENIS

En la Saga Bu hay una misión en la cual, manejando a A-18, debes dejar a Mr Satán que te empuje fuera del cuadrilátero. Pues bien, pon la misión en el nivel de dificultad más alto que puedas. Si te es posible estaría bien que comprases las cápsula «Tenemos el Poder» y la de Nivel de Dificultad Z. Hecho esto, comienza el combate y arrímate los más posible al borde del ring. En cuanto Satán se acerque a ti te expulsará de él inmediatamente, con lo que tú ganarás nada menos que 90.000 zenis. Puedes repetir este proceso tantas veces como consideres oportuno. Así desbloquearás rápidamente todos los personajes y técnicas del juego.

BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Duración de los juegos

GUILLERMO BULLIDO HERNÁNDEZ.
VÍA E-MAIL.

Veo que últimamente nos quejamos de la corta duración de algunos juegos, como por ejemplo *Mirror's Edge*. Pues recuerdo las consolas anteriores a **PSone**, cuando en la mayoría de los juegos no se podía guardar partida, como un tal *Probotector* o *Ghosts'N Goblins*, y muchísimos títulos más que ahora. Había que terminárselos del tiron, en una sola partida. Hay gente que considera esos juegos con mejor jugabilidad que la actual generación. Pues esos juegos eran mucho mas cortos que el mencionado *Mirror's Edge*.

Sin ir mas lejos, en *Resident Evil*, que no deja de ser un juegazo, una vez que sabes por dónde tienes que ir y dónde colocar cada cosa sin perder tiempo es mucho más corto que los juegos de los que ahora nos quejamos. Por lo menos, a día de hoy, tenemos juegos como *Oblivion*, que en mi caso tengo una partida con 50 horas y casi voy por el principio, eso era impensable en generaciones bastante más antiguas.



Mirror's Edge. El título de DICE es uno de los más originales del catálogo de PS3.

Contenido descargable y exclusividades

«LARFENIX».
VÍA E-MAIL.

Quería expresar mi descontento con las exclusividades. Me parece bien que cada consola tenga sus juegos exclusivos, lo que no veo bien es que un juego que salga en **PlayStation 3** y Xbox 360 (*GTAIV* y *Fallout 3*) tenga contenido descargable sólo en una versión.

Estoy a favor del contenido descargable, ya que ayuda a aumentar la durabilidad de los juegos; por eso no entiendo por qué en 360 sí está disponible y en **PS3** no. Discutiendo por los foros he leído que es porque **Microsoft** se gasta el dinero que tienen que pagar los usuarios por usar el On-line en comprar ese contenido en exclusiva para sus jugadores. Yo sigo pensando que eso es un fastidio para los usuarios de otras consolas, no entiendo por qué **Microsoft** tiene que comprar esos contenidos cuando salen para las dos consolas.

Por otro lado, creo que **Bethesda** y **Rockstar** no se deberían haber vendido de esa manera. Estoy muy desengañado con estas tres compañías, por habernos dejado sin posibilidad de comprar esos contenidos

Mirror's Edge, la gran sorpresa

CHRISTIAN RODRIGUEZ.
VÍA E-MAIL.

Aún recuerdo cuando empecé a ver un reportaje sobre este juego y me quedé boquiabierto por la calidad de los gráficos. Esperaba mucho de este juego, un plataformas de nueva generación, capaz de hacer frente a cualquier otro título. Poco a poco, el *hype* iba creciendo en mí, viendo los vídeos filtrados que hacían que realmente creyera en lo que veía. Supongo que era una mezcla de ganas de superproducción de nueva generación junto a la posibilidad de iniciar un género desconocido en esta era.

Aún cuando juego, sigo disfrutando como la primera vez. Saltar vallas, arrastrarse por canales de respiración, escapar de los policías... todo me sigue resultando entretenido. Lo más increíble es que todo esto que escribo lo he experimentado con el paso del tiempo y con una *demo*. Creo que lo que transmite este magnífico juego llamado Mirror's Edge es grandioso y no tiene comparación alguna (por ahora).

«Mirror's Edge es grandioso y no tiene comparación alguna»

LBP, la evolución de las plataformas

BERNAT PLA CANO.
VÍA E-MAIL.

Empecé jugando el modo Historia y lo curioso es que me pareció tener toques de *Super Mario 64*. Además, me encontré con que al ponerle pegatinas a un vaquero, el vaquero salía volando como si cobrara vida, por lo que me recordó a *Okami*. Siguiendo con

fotomatón

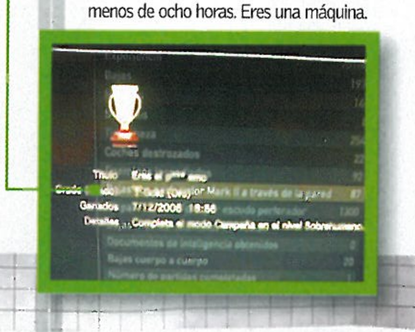
Javi ha festejado la llegada del año nuevo juntando nuestros doce números de 2008. Eso sí que es una colección.

Patric Schulz nos muestra la «modesta» forma que tiene de divertirse con PS3. Que sepas que no nos das envidia...



El Récord del mes

Pablo Asensio ha conseguido completar Resistance 2 en modo Sobrehumano en menos de ocho horas. Eres una máquina.



mi andadura en este nuevo mundo que es *Little Big Planet*. Descubrí que en el modo On-line se empezaban a crear cosas realmente trabajadas. Jugar en cooperativo a cuatro es de lo mejor, sin duda: risas, guantazos y sollozos entre *Sackboys* asegurados. Sí, sí, asegurados, pues se puede reír, estar enfadado, llorar o pegar guantazos con el *Sackboy*. Pero no fue hasta que me puse en serio con el editor cuando descubrí la magia que tiene este juego, que ha hecho por primera vez en mi vida que juegue más horas al *Little Big Planet* que a *FIFA 09*.

Si te gusta crear, dar vida a tus criaturas y construir escenarios, éste es tu juego. Desde *pernos* motorizados, *pernos* de proximidad, hasta calculadoras de 8 *bits* que han creado los más ingeniosos. Este es, sin lugar a dudas, el **Lego** de los videojuegos.

«Little Big Planet es el Lego del mundo de los videojuegos»



EL TEMA DEL MES
¿A QUÉ JUEGO HAS DEDICADO MÁS TIEMPO EN NAVIDADES?

Litle Big Planet y Burnout Paradise, los reyes de la Navidad

LUIS. VÍA E-MAIL.
Al juego que más tiempo le he dedicado ha sido a *Little Big Planet*. Es increíble las posibilidades que ofrece, pasarte todos los mundos y escenarios, crear los tuyos propios, recolectar todos los objetos, pegatinas, jugar On-line, jugar los escenarios que cuelga la gente...

Probablemente, todo aquel que tenga este título será al que más haya jugado, seguro. En segunda posición, *Burnout Paradise*.

Gracias a las actualizaciones se han aumentado las posibilidades y las pruebas de los juegos. Sin duda, son dos compañías que apoyan a sus juegos para que no queden en el olvido.

Los juegos de estas navidades: Resistance 2 y Buzz! El Multiconcurso.

B.P.C. VÍA E-MAIL.
Estas navidades le he sacado mucho jugo a tres fantásticos juegos para **PS3**. En primer lugar, a uno de los que más horas he dedicado ha sido *Resistance 2*; en dos o tres días me lo pasé. Pero también, obviamente, he jugado On-line... Se trata del mejor *shooter* para **PS3**, junto con *Call Of Duty 4*, claro. Además, *Resistance 2* es compatible con el sistema de trofeos y será compatible con la futura entrega de *Resistance* para **PSP**: *Resistance: Retribution*.

Asimismo, he jugado mucho al *Burnout Paradise* (edición *Platinum*), es una pasada y es divertidísimo. Ahora me dedico a hacer unas carreras con los colegas en el modo On-line y a conseguir trofeos. Por último, el videojuego que me han regalado para reyes ha sido el *Buzz! El Multiconcurso* (edición especial) ya que con su *pack* de mil preguntas, más personajes, más vestuario, más ruidos para lo *buzzers*... es un *pack* fenomenal para estas navidades, os lo recomiendo. Hay que añadir que *Buzz! El Multiconcurso* también es compatible con el sistema de trofeos...

He aquí mi razonamiento de los juegos a los que he dedicado más tiempo en estas dulces y preciosas navidades.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 98.
«SSF2 Turbo HD Remix ya ha salido y pronto lo hará OutRun Online. ¿Qué clásicos te gustaría ver en PlayStation Network?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



PRINCE OF PERSIA
ISMAEL SÁNCHEZ
VÍA E-MAIL.
No me queda más remedio que decir que Prince Of Persia es el mejor juego de PlayStation 3 para estas navidades. Me sorprendió mucho por su fácil manejo, sus gráficos, la nueva forma de lucha...
Todo aquel que haya jugado a otros Prince Of Persia le encantará.

9,7



PES 2009
ISMAEL SÁNCHEZ CARRERO
VÍA E-MAIL
Más de lo mismo. Ni se puede comparar con el FIFA, ni siquiera se han molestado en pagar derechos de autor por algunas ligas. Nunca pensé que Konami caería tan bajo, yo no veo ninguna mejora. Cualquiera que quiera tener buen fútbol no tendrá que pensarlo mucho.

3

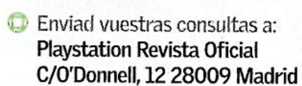


METAL GEAR SOLID 4
JUAN ANTONIO PÉREZ
VÍA E-MAIL
Nadie se debería perder la utilizacion del octocamo, la diversidad de maneras de esconderse/camuflarse, sus gráficos (es una de las grandes bazas con las que cuenta este juego). Pero sin lugar a dudas, lo mejor es la trama y su modo On-line: divertido y variado.

9,7

BUZÓN

Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



El regreso de The Matrix

Hola, me llamo Cristóbal y tengo unas preguntas que espero que podáis contestarme:
❶ ¿Habrá algún juego nuevo de *The Matrix* para PS3 y demás consolas?
❷ ¿Habrá alguna versión para PSP de *La Conspiración Bourne*?
❸ ¿Qué juego de PSP me recomendáis, *Need For Speed Undercover* o *Midnight Club Los Angeles Remix*?
CRISTÓBAL CUEVAS, VÍA E-MAIL.

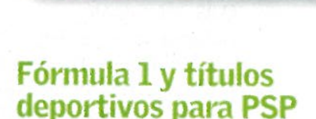


The Matrix: Path Of Neo. Una lástima que la trilogía de los Wachowski no llegue a PS3.



❶ Desde que Dave Perry abandonó **Shiny Entertainment** (compañía creadora de los juegos de *The Matrix*), los estudios no han hecho gran cosa. Si a esto le sumamos que la franquicia, hoy por hoy (y por mucho que nos pese), no tiene demasiado valor a estas alturas, dudamos mucho de que podamos llegar a ver un juego basado en la saga de los Wachowski funcionando bajo el *hardware* de PS3... a no ser que sea *Enter The Matrix* o *Path Of Neo* de **PS2** en una consola de 60 GB.
❷ Aún no sabemos si a **High Moon** le salió rentable la producción de un título como *La Conspiración Bourne*; si fue rentable, parece más factible que lleguemos a ver una secuela que una adaptación para **PSP**, ya que nunca se mencionó nada sobre la portátil de **Sony C.E.**
❸ Este año en la redacción «hemos sido más de *Midnight Club*». Si a esto le sumas que las puntuaciones, en general, que se han otorgado a *Need For Speed Undercover* están entre las más bajas de toda la saga, la decisión es fácil.

SSF2 Turbo HD Remix en PlayStation Network, Street Fighter IV llega al fin a las tiendas, puedes disfrazar a tu Sackboy de Zangief, Ryu o Chun-Li... Capcom dijo que 2009 sería el de Street Fighter... ¡y no ha hecho más que comenzar!



Fórmula 1 y títulos deportivos para PSP

Hola, soy Gonzalo. Para empezar, me encanta vuestra revista (llevo tres años comprándola). Tengo algunas dudas:
❶ ¿Es posible que salga algún juego nuevo de F1? Ya estoy harto del de 2006.
❷ Tengo un *router* ADSL y he intentado conectarme a Internet con mi PSP, pero no puedo. ¿A qué se debe?
❸ ¿Cuál es el mejor juego deportivo para PlayStation Portable que no sea de fútbol?
GONZALO GARCÍA, VÍA E-MAIL.

❶ **Codemasters** está dándole los últimos retoques a una nueva entrega del nuevo simulador de Formula 1. Los británicos son los que se hicieron hace tiempo con la licencia de la F1 y quieren empezar una nueva saga superando todo lo visto anteriormente. Supuestamente, destro de poco tiempo quizá podamos al fin jugarlo.
❷ Puede que la conexión Wi-Fi de tu *router* esté protegida con algún sistema de encriptación y, una de dos, o no has puesto la clave correctamente o, directamente, no la has puesto. El *router* puede que esté restringiendo la conexión a determinadas direcciones MAC (un código alfanumérico a modo de matrícula que todos los dispositivos de red poseen) o que se encuentre fuera del alcance «útil» del Wi-Fi de **PSP**.
❸ Aparte de *Pro Evolution Soccer* y *FIFA*, los mejores y más divertidos juegos deportivos para **PlayStation Portable** son, sin duda, *Virtua Tennis 3* y *Everybody's Golf 2*.

La tecno-duda

Miedo de sobrecalentar una PS3 60 GB.

Hola, tengo una PS3 de 60 GB y cada vez me da más miedo leer sobre ella en algún foro, ya que no la ponen muy bien debido al calentamiento que supuestamente padece. La mía la tengo en posición vertical y por la parte de arriba desprende aire caliente, sobre todo por la rejilla de la derecha y por la parte de atrás. No sé si esto es normal.
JAVIER LLAMAS, VÍA E-MAIL.

Si la consola está bien ventilada o, lo que es lo mismo, tiene suficiente espacio por detrás y por la parte superior para poder expulsar el calor que genera, no tendrías que tener ningún problema con tu **PlayStation 3**, sea del modelo que sea. Es normal que por la parte de arriba y por la de atrás desprenda aire caliente; los ventiladores de la consola se encargan de hacerlo para mantenerla funcionando a una temperatura óptima.







GAMA DE ACCESORIOS LICENCIADOS

PSP2000™





NDSLITE™




PS2™



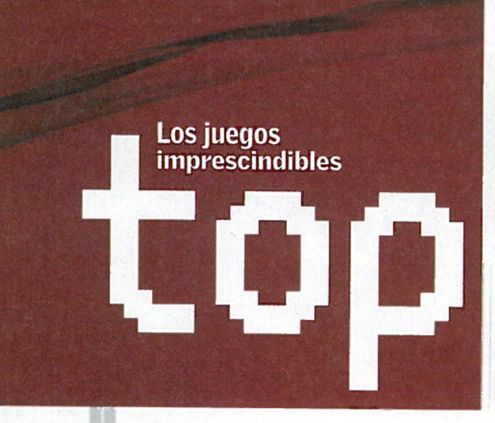

WII™





Fabricado y distribuido en exclusiva por Ardistel, S.L.
"PlayStation", "PSP", "PS2", "PS3" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.
"NDS lite" y "Wii" son marcas registradas de Nintendo.









SUGERENCIAS DEL
chef

ALTA GESTIÓN EN PSP...



ENTRENANDO FOOTBALL MANAGER HANDHELD 09 (SEGA)
No encontrarás ningún juego para PSP con más elementos de gestión que éste. Vive como un entrenador de primera división.



JUGANDO PES 2009 (KONAMI)
En PES se trata sobre todo de saltar al césped, pero en el modo Manager gestionar bien tu equipo; tanto los fichajes como la táctica son fundamentales.



PEDALEANDO PRO CYCLING MANAGER 2008 (DIGITAL BROS.)
Controla a un equipo de ciclistas tanto fuera como durante las carreras para llegar al maillot amarillo. ¡Pero no vale doparse!





1 PES 2009

EVALUACIÓN 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami 29,95€. +16 años JUGADO ☐



2 LOCO ROCO 2

EVALUACIÓN 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas regresan a PSP con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



3 MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX

EVALUACIÓN 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



4 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐

5 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años JUGADO ☐



6 BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
EVALUACIÓN 8,1
De los concursos a los minijuegos. Entrena tu mente con infinidad de divertidas pruebas.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



7 FIFA 09

EVALUACIÓN 8,6
EA Sports nos trae su ración de fútbol portátil un año más con nuevas opciones y la buena base jugable de siempre.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐

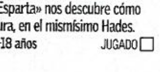


8 PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION

EVALUACIÓN 8,5
El primer simulador de fútbol chapas llega a PSP. Incluso viene con el reglamento oficial.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



9 MANHUNT 2
EVALUACIÓN 7,7
Las puertas del manicomio se han abierto y la brutalidad campa por sus anchas. Lo más gore para Playstation Portable.
Rockstar 29,95 €. +18 años JUGADO ☐





10 CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción — GOD OF WAR: C.O.O. — SONY C.E. 39,95€ +18



conducción — MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — ROCKSTAR 39,95€ +12



lucha — TEKKEN: DARK RESURRECTION — NAMCO BANDAI 19,95€ +16



RPG — CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII — SQUARE ENIX 39,95€ +16



shooter — MEDAL OF HONOR HEROES 2 — EA GAMES 49,95€ +16



deportes — PES 2009 — KONAMI 29,95€ +3



puzzle — CAPCOM PUZZLE WORLD — CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE — The Elf



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES — Nemesis



LOCO ROCO 2 — R. Dreamer

LOCO ROCO 2 — John Tones



ECHOCHROME — Anna



MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Last Monkey



MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — De Lúcar

LOCO ROCO 2 — Wiki

los más vendidos

1. **PES 2009** (KONAMI)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS)
3. **WWW SMACKDOWN VS RAW 2009** (THQ)
4. **BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN** (SONY C.E.)
5. **NEED FOR SPEED UNDERCOVER** (EA)
6. **PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION** (SONY C.E.)
7. **MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX** (ROCKSTAR)
8. **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
9. **NBA LIVE 09** (EA SPORTS)
10. **WWW SMACKDOWN VS RAW 2008** (PLATINUM -THQ)



LA ESTADÍSTICA

LOS REGALICOS DE LOS REYES MAGOS...

Este año hemos logrado engañar a los Reyes Magos y en vez de más carbón nos han traído muchos de los regalos de la carta que les enviamos (no, la buena moza que pide siempre Nemesis no ha llegado). Estos han sido los más... «curiosos»:





LAST MONKEY ESPERA COMO AGUA DE MAYO ESTOS TRES RPG DE SQUARE ENIX...



STAR OCEAN 2ND EVOLUTION. El remake del clásico para PSone que tantos buenos ratos me hizo pasar, con un apartado gráfico muy mejorado.



PARASITE EVE: THE THIRD BIRTHDAY. Iba a ser un juego para móvil, pero afortunadamente los responsables decidieron que la portátil de Sony sería una plataforma mucho más adecuada.



FINAL FANTASY AGITO XIII. Además de los dos juegos para PS3, la nueva entrega de la saga verá la luz en PSP con esta entrega exclusiva situada en el mismo universo.





SUGERENCIAS DEL

chef

TRAZANDO VERTICALES EN PS3...



EN EL OESTE
DAMNATION
(CODEMASTERS)
Sus propios desarrolladores le han llamado «el shooter vertical», y realmente lo es. Tendrás acrobacias, saltos y puzzles. Todo ello mientras pegas muchos tiros.



CON JETPACK
DARK VOID
(CAPCOM)
Más tiros, pero esta vez en un ambiente futurista y con la posibilidad de volar muy muy alto gracias a un potente jetpack. Aún no tiene fecha de lanzamiento.



ARÁCNIDAS
SPIDERMAN: WEB OF SHADOWS
(ACTIVISION BLIZZARD)
Nadie se había dado cuenta de que Spider-man puede luchar andando por las fachadas. Por fin Treyarch le ha dado esa posibilidad.



1 =
LITTLE BIG PLANET
EVALUACIÓN 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. **69,95€.** +7 años JUGADO ☐




2 N
KILLZONE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo todo en uno.
Sony C.E. **69,95€.** +18 años JUGADO ☐




3 ↓
RESISTANCE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las Quimeras están de vuelta y esta vez parece que para quedarse. La batalla será más dura y el juego más divertido.
Sony C.E. **69,95€.** +18 años JUGADO ☐




4 ↓
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,5
Más de 250 mejoras, una velocidad más convincente y una física de infarto. El fútbol en consola nunca fue tan real.
EA Sports. **69,95€.** +3 años JUGADO ☐



5 ↓
MIRROR'S EDGE
EVALUACIÓN 9,3
Plataformas y acción para la nueva generación. Serás Faith, una mensajera que lucha por la libertad en un mundo oprimido.
EA. **69,95€.** +16 años JUGADO ☐



6 ↓
DEAD SPACE
EVALUACIÓN 9,3
Sólo en el espacio, en una nave abandonada con cientos de seres deformados que desmembrar. Puro terror espacial en PS3.
EA. **69,95€.** +18 años JUGADO ☐



7 ↓
FALLOUT 3
EVALUACIÓN 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. **69,95€.** +18 años JUGADO ☐



8 ↓
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
EVALUACIÓN 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. **69,95€.** +18 años JUGADO ☐



9 N
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
EVALUACIÓN 9,0
Gran shooter en primera persona con elementos de terror sobrenatural. .
Warner Bros. **59,95€.** +18 años JUGADO ☐



10 ↓
PES 2009
EVALUACIÓN 9,0
La licencia de la Champions en exclusiva y un motor gráfico renovado son las principales novedades del gran clásico del fútbol.
Konami. **64,95€.** +3 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...











aventura acción
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18

conducción
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES
EA GAMES
59,95€. +12

lucha
SOUL CALIBUR IV
NAMCO BANDAI
69,95€. +16

RPG
FALLOUT 3
ATARI
69,95€. +18

shooter
KILLZONE 2
SONY C.E.
69,95€. +18

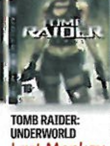
deportes
FIFA 09
EA SPORTS
69,95€. +3

on-line
LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS







KILLZONE 2 — The Elf
KILLZONE 2 — Nemesis
MIRROR'S EDGE — R. Dreamer
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE — John Tones
SINGSTAR ABBA — Anna
TOMB RAIDER: UNDERWORLD — Last Monkey
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER — De Lúcar
MADDEN NFL 09 — Wiki

los más vendidos

1. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** (ACTIVISION)
2. **PES 2009** (KONAMI)
3. **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR)
4. **NEED FOR SPEED UNDERCOVER** (EA)
5. **RESISTANCE 2** (SONY C.E.)
6. **PRINCE OF PERSIA** (UBISOFT)
7. **FIFA 09** (EA SPORTS)
8. **FALLOUT 3** (ATARI)
9. **TOMB RAIDER UNDERWORLD** (EIDOS)
10. **ASSASSIN'S CREED** (PLATINUM-UBISOFT)

GAME

DESCARGA DEL MES
BETA DE HOME

Desde diciembre puedes acceder a la beta pública de Home. Tan sólo tienes que entrar en PSN y descargártela para disfrutar de esta revolucionaria red social en la que podrás chatear, hablar con tus amigos e incluso comenzar tus partidas multijugador desde ella. Un nuevo mundo de posibilidades se abre para todos los que tenemos una PS3.



THE ELF YA ESTÁ SOÑANDO CON TRES JUEGAZOS PARA 2009.



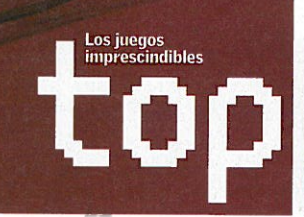
WHITE KNIGHT STORY. Los magos de Level 5 regresan al terreno de los RPG con una nueva obra maestra de momento solo disponible en Japón. **Sony C.E.I.**



STREET FIGHTER IV. Los juegos de lucha no son lo mío, pero me lo pasé en grande en su día con SFII en Super Nintendo. Unas partiditas sí que me echaría... **Capcom. 69,95 €. +12**



RESIDENT EVIL 5. Aunque la saga ya se decanta más por la acción que por la aventura, tengo cada día más ganas de echarle el guante a la versión final. **Capcom.**





PS2



SUGERENCIAS DEL

chef

EL SALVAJE OESTE EN PS2...



ROLERO
WILD ARMS 5
(PROEIN)
Curiosa mezcla de rol puramente japonés y manga en el profundo Oeste. Un gran juego para todos los amantes de esta saga que acaba de cumplir diez añitos.



EN SHOOTER
GUN
(ACTIVISION)
Acción de estilo GTA pero con esta particular ambientación. Había hasta indios con sus plumas... Y tú, por supuesto, a lo Clint Eastwood en un western.



TERRORÍFICO
DARKWATCH: CURSE OF THE WEST
(UBISOFT)
Imagínate un F.E.A.R. pero en el Oeste y tendrás DarkWatch. Pasó sin pena ni gloria por España aún siendo un buen juego.





1 FIFA 09
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO □




2 PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO □




3 ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO □




4 SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO □



5 SINGSTAR CANCIONES DISNEY
EVALUACIÓN 8,8
Las mejores canciones de Disney para que las cantes. Vuelve a tu más tierna infancia.
Sony C.E.. 29,95 €. +3 años



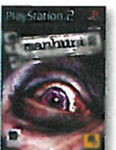
6 YAKUZA 2
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO □



7 DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
EVALUACIÓN 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores en este nuevo juego de DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO □



8 MONSTER LAB
EVALUACIÓN 8,7
Crea tu propio monstruo totalmente personalizable y lánzale al mundo en este sinpar juego de rol por turnos.
Eidos. 39,95€. +7 años JUGADO □



9 MANHUNT 2
EVALUACIÓN 7,5
Las puertas del manicomio se han abierto y la brutalidad campa a sus anchas. Lo más gore para Playstation Portable.
Rockstar 39,95€. +18 años JUGADO □



10 NEED FOR SPEED UNDERCOVER
EVALUACIÓN 8,1
Vuelven las persecuciones con NFS Undercover. Nuevos circuitos y nuevos cochazos.
EA. 39,95€. +12 años JUGADO □



EL MEJOR DE...









aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
SILENT HILL ORIGINS	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	NARUTO ULTIMATE NINJA 3	ODIN SPHERE	BLACK	FIFA 09	GUITAR HERO III
KONAMI 29,99€. +18	THQ 44,95€. +12	BANDAI NAMCO 44,95€. +12	SQUARE ENIX 39,95€. +12	EA GAMES 19,95€. +16	EA SPORTS 34,95€. +3	ACTIVISION 79,95 €/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS









PERSONA 4	GOD HAND	SINGSTAR CLÁSICOS	MONSTER LAB	SINGSTAR CLÁSICOS	PERSONA 4	PES 2009	MONSTER LAB
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	John Tones	Anna	Last Monkey	De Lúcar	Wiki

los más vendidos

1. **WALL-E** (THQ)
2. **SUPERBIKES 2008** (THQ)
3. **FIFA 09** (EA SPORTS)
4. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2009** (THQ)
5. **SINGSTAR CANCIONES DISNEY** (SONY C.E.)
6. **CRASH ¡GUERRA AL COCO-MANÍACO!** (SIERRA)
7. **DISNEY SING IT: CAMP ROCK & HANNAH MONTANAH** (DISNEY)
8. **TOMB RAIDER: LEGEND** (PLATINUM-EIDOS)
9. **GOD OF WAR II** (PLATINUM-SONY C.E.)
10. **PES 2008** (PLATINUM-KONAMI)





A QUÉ JUEGA...

DISSERTA



GH WORLD TOUR

Esta banda madrileña, con influencias de Pantera, NIN, Hamlet... cuando no están encima de un escenario están con la guitarra, el micro y la batería de Guitar Hero World Tour. No descansan, la música es su pasión. No les perdáis de vista...



WIKI Y TRES JUEGOS DE PS2 CON LOS QUE SE LLEVÓ UNA GRATA SORPRESA...



TOMB RAIDER ANNIVERSARY. Con 10 años el original no me gustó, pero con su revisión me di cuenta del gran juego que era. **Eidos. 19,95. +16**



F. PRO WRESTLING RETURNS. Me gusta el pressing catch y amo a Undertaker, pero este juego de personajes ficticios y sprites divierte como ninguno. **505 Games. 19,95. +16**



TRUE CRIME: NYC Vale, no fue el mejor juego de PS2, pero no sabéis lo que me llegué a divertir limpiando delincuentes como Harry «El Sucio» por las calles de Manhattan. **Descatalogado. Activision. +18**

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS



CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España

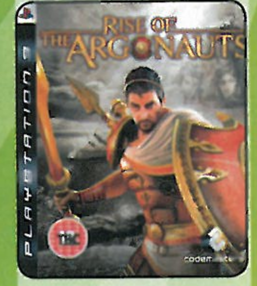
64,95 €

PRINCE OF PERSIA

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España

64,95 €

RISE OF THE ARGONAUTS

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3

PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España

64,95 €

DAMNATION

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS2



PVP recomendado 44,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España

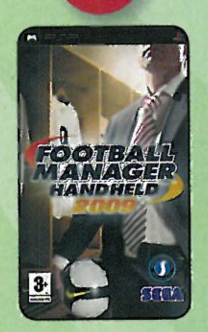
39,95 €

DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PSP



PVP recomendado 44,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España

39,95 €

FOOTBALL MANAGER 2009

☐ AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 28 DE FEBRERO DE 2009

PlayStation® Revista Oficial - España





¡¡PARTI



PLAYSTATION 3



¿CÓMO SE LLAMA EL EJÉRCITO ENEMIGO DE KILLZONE 2?

A) HELL FAST **B)** HELGHAST **C)** DU HAST!

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra killzoneps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: killzoneps A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso.
Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario.
La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 12 de febrero de 2009.

Fallout 3

¡PARTICIPA!

20 JUEGOS

PlayStation Revista Oficial y Atari te dan la oportunidad de vivir la apocalíptica aventura de Fallout 3 en PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 juegos que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 12 de febrero de 2009.

¿CÓMO SE LLAMA EL REFRESCO DEL JUEGO?
A) MIRINDA **B)** NUKA COLA **C)** COKE COLA



PLAYSTATION 3





¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra falloutps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: falloutps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 12 de febrero de 2009.

playStyle

Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

EL CABALLERO OSCURO

UNA OBRA MAESTRA
CONVERTIDA EN BLU-RAY

moda

¿QUÉ REGALAR EL DÍA DE SAN VALENTÍN?

cómic

HABLAMOS CON HELENA CURULLA Y NUEVOS SUPER HUMOR

zona vip

DESPISTAOS BAJA DEL ESCENARIO PARA JUGAR A ROCK BAND



RINCÓN DEL JUGÓN: FITO Y FITIPALDIS SE UNE A LA LISTA DE ARTISTAS DE GUITAR HERO WORLD TOUR. LA CANCIÓN



ESCOGIDA DE ESTE GRUPO DE ROCK ESPAÑOL HA SIDO LA EXTRAORDINARIA «POR LA BOCA VIVE EL PEZ», QUE ESTARÁ DISPONIBLE COMO CONTENIDO DESCARGABLE EN LA STORE DE PLAYSTATION 3.



MANOLO GARCÍA
Saldremos a la lluvia

Como celebración del éxito de su cuarto trabajo en solitario, el cartagenero pone en circulación esta lujosa edición ampliada del mismo que, como principales novedades, presenta nueve canciones inéditas (versiones acústicas, remezclas...), un libro de fotografías realizadas por el propio artista y un DVD con *videoclips* y las canciones del disco versión 5.1. Para los muy *fans* de García. / **SONY & BMG**

LOS SECRETOS
Gracias por elegirme

El grupo con más solera del *pop rock* madrileño conmemora sus primeros 30 años sobre las tablas con el lanzamiento consecutivo de este doble CD/doble DVD, con los sonidos e imágenes de la fiesta-concierto que el grupo ofreció en Las Ventas el pasado 10 de octubre, en compañía de amigos como Joaquín Sabina, *Amaral*, Miguel Ríos o Fito, entre otros. Historia viva. / **WARNER MUSIC**



EL CANTO DEL LOCO
De personas a personas

Seis canciones nuevas, un DVD con *clips*, *Making Of* y documentales variados, póster desplegable, diario del grupo... una auténtica avalancha de material inédito en esta versión enriquecida del quinto disco de la banda madrileña y el mayor éxito de su carrera: 30 semanas consecutivas en listas de ventas (3 de ellas en el Nº 1), 10 Discos de Platino... No hay quien los pare. / **SONY & BMG**



KING WOLF & THE HOUND DOGS
It's alive

Precedido por la fama de sus arrolladores directos, se presenta el primer álbum «oficial» del singular proyecto *rockanrolero* del polifacético «soul crooner», Andreu Muntaner «Lobo»: un volcánico homenaje a la música y el espíritu del «King» Elvis Presley, rebosante de furor y poderío, ante el que no hay defensa posible. Es sólo *Rock'n'Roll*, pero... ¡nos gusta tanto! / **UNIVERSAL**



J MAYÚSCULA Y SUPERNAFAMACHO
Sonido campeón

Sorpresa: dos incombustibles de la *old school* del *Hip-Hop* nacional, fundadores del mítico Club de los Poetas Violentos e incansables agitadores del movimiento, reúnen, a la llamada de sus «beats», una implacable selección de nombres clásicos con lo más destacado de la nueva escena madrileña: *Mefe, Duddi Wallace, Xcese, Swan*... Ritmos tóxicos para combatir la crisis. / **ZONA BRUTA**



BRITNEY SPEARS

Sin enanos, sin hombres bala y sin mujeres barbudas... Spears en estado puro

Superado el acoso mediático de los últimos meses, que convirtió su vida personal en pasto de la prensa sensacionalista y en mera anécdota un álbum tan excelente como *Blackout* (que «sólo» vendió un millón de discos en los Estados Unidos y dos y medio más en el resto del mundo...) la ex-novia de América regresa decidida a reconquistar su lugar en la cima del mundo. Y a hacerlo por derecho, porque esta nueva entrega de la polémica rubia es, sin duda, el trabajo más equilibrado, sólido e inteligente de su corta carrera (apenas 9 años...). Vuelven los ritmos mutantes, las percusiones exóticas y las especias picantes (*The Outsyders, Danja, Max Martin* y otras jóvenes lumbreras del *R'N'B* dejan su sello en los controles) al servicio de una irresistible colección de *singles* potenciales: *Circus, Womanizer, Mmm Papi*... Lujo Pop.



BRITNEY SPEARS
Circus
SONY & BMG



AMAIA MONTERO

«Los cinco teníamos las alas en perfecto estado, pero decidí tomar otro camino por una cuestión artística»



Escuchando el disco, hay una palabra que aparece mucho: Libertad... ¿te sentías presa con *La Oreja*?
No, la libertad no significa querer estar solo, la libertad reside en la libertad de poder elegir lo que uno quiere hacer. Durante once años fui muy feliz, me sentí libre con los cuatro ángeles (así los llama en *Tulipán*, una canción que dedica a *La Oreja*). Todo lo que hemos vivido, *Mmmm*. Los cinco teníamos las alas en perfecto estado; es decir, yo me sentía libre, pero decidí tomar otro camino por una cuestión artística, por una necesidad de expresar en el disco cómo me siento, cómo soy. Para mí ha sido algo terapéutico.

¿Se podría decir que las once canciones son los capítulos de tu diario?
Sí. En la vida hay etapas y hay que tomar decisiones. En el disco expreso todo eso, es un trabajo muy personal.

También hablas de la pérdida de la inocencia...
La vida me ha enseñado que no todo es tan bonito. Creces y vas viendo que la inocencia va desapareciendo: vas aprendiendo muchas cosas, descubres los lados oscuros de la vida, te equivocas...

¿Y la inocencia se pierde del todo o algo se conserva?
Procuro mantener un poco de inocencia, se hace más llevadera la vida.

¿Has tenido miedo en algún momento de afrontar esta etapa sola?
Sí, claro, el miedo es condición humana. Pero lo importante es localizar esos miedos y afrontarlos.

¿Y has echado de menos a tus cuatro ángeles?
Sí, muchas veces. Han sido once años de tantas vivencias... les tengo un cariño enorme, les considero mis amigos. Son una parte muy importante de mi vida. Ni los olvido, ni quiero olvidarlos, y desde aquí les deseo lo mejor. Lo que me queda son buenos recuerdos y mucho cariño. Es como si rompes con tu pareja después de once años... sería mentira si dijeras que no te acuerdas de él. Para mí han sido años mágicos y me siento muy orgullosa de lo conseguido con *La Oreja*.

¿Sabes si han escuchado tu disco?
No tengo ni idea. No me han dicho nada.

Bueno, quizá sea porque el dejado en una relación sufre más...
Eso es relativo, han rehecho su vida rápidamente y han seguido su camino. Yo, sinceramente, lo pasé muy mal con la separación. Pensé tanto, le di mil vueltas a todo... piensas en cómo se podrá quedar la otra parte, en cómo te quedarás tú... Fue duro tomar la decisión.

¿Qué tal se te da cantar con el *SingStar*?
Es divertido, pero en un *SS* de lo que se trata es de llevar un tiempo perfecto, como la canción original... y en directo no siempre haces los mismos giros, ni la entonación exacta. Así que, lo habitual es que me puntúen como aficionada (risas).

Amaia Montero. Once temas que bien podrían ser los once capítulos de su diario. Sonidos limpios, sencillos y su voz, inconfundible y tierna.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
La voz del pop, ex de La Oreja de Van Gogh y, seguro, la banda sonora de muchas bodas.

CDETECA
Amaia Montero (2008).

DE QUÉ VA
Más amable, más humilde y mucho más relajada que en su anterior etapa, Amaia se desnuda y nos canta lo que piensa, lo que siente y lo que ama. Es una chica nueva y renovada.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



De gira con el PES.
Gracias a Física o Química mucha más gente les conoce, pero antes de la serie ellos ya tenían bastantes horas de carretera... «En la furgo, en gira, hacemos liguillas de PES» confiesa el cantante de Despistaos.

DESPISTAOS

COMO CHIQUILLOS SE LO PASAN PIPA JUGANDO AL ROCK BAND

Dani, cantante de Despistaos, deja el micro por la batería... pero sólo para tocar en Rock Band, y no se le da nada mal.

De lo que es capaz la televisión... estos chicos no sólo cantan *Física o Química*, *Cada dos minutos*, *Ruido*, *Estoy aquí*... también son temas suyos que han sido radiados hasta la saciedad. Por eso han tenido que hacer un recopilatorio, *Lo que hemos vivido*, para demostrar que *Despistaos* es mucho más que la banda sonora de una serie. ***«Volver a escuchar tus primeras canciones es como ver una fotografía, afloran recuerdos. Pero lo peor es ver los videoclips, sólo han pasado tres años y parece una eternidad... qué pelos, qué jovencitos...»***, comenta Dani, el vocalista de *Despistaos*. Y More (guitarra) continúa diciendo: «es como hacer una regresión al pasado, recuerdas los momentos difíciles de cuando empezamos, la ilusión, los sueños que teníamos... Ahora ya todo es más fácil. ¡Fíjate, nos llamaron incluso para hacer la presentación de *Rock Band*!». Como chavales se lo pasaron pipa, Dani hasta dejó el micro para coger las baquetas de la batería. No se le dio nada mal, la verdad. ***«Juegos como Guitar Hero o Rock Band pueden despertar a la gente el interés por formar un grupo con sus colegas, y es que te enseñan sobre todo coordinación para seguir un ritmo»***, explica el cantante y continúa diciendo: ***«si cuando éramos pequeños nos lo pasábamos bomba con una raqueta haciendo que tocabas una guitarra, imagina los chavales de hoy en día, que tienen en sus manos una casi de verdad, que cuando pulsas un botón ésta suena»***. Krespo (guitarra) aclara: ***«la mecánica de estos juegos es la de un bemani; es decir, no tocas notas musicales, pero la sensación es muy grande, te crees una estrella del rock»***. Y atropelladamente, Iñigo (batería) explica: ***«la batería de Rock Band, por ejemplo, es como tocar una batería electrónica»***. ***«Sin embargo, para mí el Guitar Hero es más complicado que tocar una guitarra de verdad (risas)»***, confiesa More.

«No tocas notas musicales, pero la sensación es muy grande, te crees una estrella del rock»

A EXAMEN

EL JUEGO DE LAS GIRAS
Pro Evolution Soccer, nos montamos en la furgo unas liguillas muy divertidas.

EN MULTIJUGADOR
Call Of Duty, pero es bastante complicado. Es comenzar una partida en red y antes de que puedas esconderte ya te han pegado siete tiros.

EL JUEGO CON EL QUE SOÑÁIS
El Padrino 2 y Gears Of War para PlayStation 3.



¡Tu opinión cuenta!

Ayúdanos a crear la revista a tu gusto

Entra en **www.revistaplaystation.com/participa** y colabora con nosotros rellenando un sencillo cuestionario sobre la revista

Y consigue uno de los premios que sorteamos

1 pack de PSP 3000 + 8 juegos y

1 pack de 8 juegos para PSP

Los ganadores serán contactados directamente por teléfono o correo electrónico por la revista PlayStation Revista Oficial

Su estética, su plástica, sus sombras, sus toques de color, su montaje.

Las reflexiones en Off de Colt son a veces redundantes.

THE SPIRIT

POR **SHINYIEN**

El «espíritu» del cómic llega al cine

Uno de los nombres más idolatrados por los creadores del denominado «cómic de autor» surgido en Francia en los años sesenta, y que en los setenta y los ochenta se extendió a otros países europeos y EE.UU., es sin duda Will Eisner. El innovador historietista neoyorkino creó en 1940 el personaje de *The Spirit*, un policía (Denny Colt) que tras morir resucita en misteriosas circunstancias y utiliza su inmortalidad para luchar en la sombra contra los «malandrines» de *Central City*. Eisner fue un pionero jugando con la gráfica de sus viñetas, creando un cómic donde la aventura, el espectáculo y el humor se mezclaban con un sorprendente uso del negro. Frank Miller promete a priori mantener en el celuloide el espíritu de un autor que montaba sus tiras con una concepción ya de por sí bastante cinematográfica. Miller consigue mezclar el ambiente de cine negro latente en las aventuras de *The Spirit* con cachivaches y utensilios contemporáneos que le dan a la película un tono muy particular. Con un ritmo muy solvente y un grupo de féminas exuberantes y muy efectivas para el gran público, el director de *Sin City* termina de pulir un estilo del lenguaje audiovisual muy personal que ya ensayara con la adaptación de su propia obra. Una de las películas más esperadas en la que el imprescindible expresionismo tanto de Miller (en cualquiera de sus expresiones artísticas) como del homenajeado Eisner ilustran una historia entretenida con gotas de humor negro que rematan una fascinante aventura.

Título original
THE SPIRIT
Director
FRANK MILLER
Guionista
F. MILLER BASADO EN CÓMIC DE W. ESINER
Reparto
GABRIEL MACHT, EVA MENDES, SAMUEL L. JACKSON
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES



» El reparto. Unos minutillos de gloria para el físico de Paz Vega y el televisivo Dan Lauria en el papel de Dolan.







AUSTRALIA

Un relato épico de amor contra viento y marea

Si lo tuyo no es estar mucho tiempo en una butaca de cine, te advertimos que *Australia* te ofrece más de dos horas y media de una historia épica de dimensiones inconmensurables en lo que a utilización de géneros se refiere. Al gancho de guapos que supone el dúo Kidman-Jackman y su historia de amor, se le une una aventura de vaqueros al estilo del *western*, escenas de guerra, un toque de cine familiar, crítica histórica-social sobre el tema de «La generación robada» de los aborígenes australianos y unas gotas de homenaje al cine musical bajo la insistente mención a *El Mago De Oz*. El director de *Moulin Rouge* o *Romeo y Julieta*, rueda la película que quiere en un intento de colarse en la lista de las grandes producciones que son ya los clásicos de la historia universal del cine. Con una fotografía espectacular y una epopeya que toca la vena sensible de los espectadores, Luhrmann nos insinúa desde la solidaridad y el respeto el espíritu de lucha más insistente en el personaje de Sarah (Kidman) al más puro estilo de Escarlata O'Hara. **SUNSHINE**

Título original
AUSTRALIA
Director
BAZ LUHRMANN
Guión
B. LUHRMAN, S. BEATTIE Y OTROS
Género
AVENTURAS
País de origen
AUSTRALIA
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



SIETE ALMAS

El artista más rentable de Hollywood inaugura el año

Will Smith, recientemente reconocido como el actor más «rentable» de la meca del cine, repite con Gabriele Muccino en la dirección después de *En Busca De La Felicidad*. El actor estadounidense interpreta a Ben Thomas, un hombre sediento de redención, intentando así llenar los huecos que quedan en su currículum repleto de héroes exagerados, con papeles más serios que vuelvan a acercarle al Oscar como con «Ali». Ahora le toca una historia de esas que nos hacen pensar en el sentido de la vida, en lo que merece la pena, en la relatividad de las cosas y en las esperanzas que no debemos perder. Una historia de amor que aspira a quedarse en la memoria de los espectadores más allá de la salida de las salas de cine, al tiempo que ofrece suspense, tensión y solidez argumental al margen de las grandes y sentenciosas frases de algunos de sus protagonistas. Buenos propósitos para el recién estrenado año. **SHINYIEN**

Título original
SEVEN POUNDS
Director
GABRIELE MUCCINO
Guión
GRANT NIEPORTE
Reparto
WILL SMITH, ROSARIO DAWSON, WOODY HARRELSON
Género
DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES



TOP PELÍCULAS QUE MERECEN INTERMEDIO



1 Lo que el viento se llevó. Ideal para programar en la televisión pública cuando la plantilla está de vacaciones.



2 1492: La conquista del Paraíso. El viaje de Colón casi más largo que el original. La cámara lenta fue letal.



3 Alatriste. El sentido pictórico de Díaz-Yanes quitó dinamismo a las aventuras del personaje de Pérez-Reverte.



4 El Señor de los Anillos. ¿Sabe hacer Peter Jackson una película de menos de dos horas.?



5 Adiós a mi Concubina. Kaige Chen rueda casi tres horas de una historia, según algunos, poco digerible para paladares occidentales.

tráilers



9
www.apple.com/trailers/focus_features/9/

Tim Burton produce, y Timur «Wanted» Bekmambetov dirige la adaptación a largometraje del corto de animación de Shane Acker, una de las sensaciones de Youtube.



ASTROBOY
www.astroboy-themovie.com

Los puristas del manga y el anime se llevan las manos a la cabeza: el clásico de Osamu Tezuka llegará a los cines, con un héroe de rasgos occidentalizados.



ADVENTURELAND
www.adventurelandthefilm.com

El director y guionista de Supersalidos, Greg Mottola prepara otro cóctel infalible de comedia y nostalgia. El tráiler nos ha conquistado... y no porque salga Kristen Stewart.



lvd
blu-ray
umd

Capcom y Sony dan a los fans lo que quieren: zombis, sustos, acción y guiños al universo RE.

La animación facial de los «actores» es mecánica y demasiado artificial: parecen muñecas.

RESIDENT EVIL DEGENERACIÓN

POR **BRUNO SOL**

Zombis y sustos en animación CG



DVD BLU RAY Tras inspirar tres películas de imagen real, protagonizadas por Milla Jovovich, la saga ***Resident Evil*** da el salto a la animación por ordenador con una nueva historia que implica a dos viejos conocidos: Claire Redfield y Leon S. Kennedy, la pareja protagonista del mítico *RE2* de **PSone** (1998). La corporación *Umbrella* ha sido destruida, al igual que ese hervidero de zombis llamado *Raccoon City*, pero el *T-Virus* y sus mutaciones siguen dando guerra. Conspiraciones, corrupción política, megacorporaciones dispuestas a recoger el testigo de *Umbrella*... con el resultado que podéis imaginar: zombis a cascoporro y otra espectacular mutación del *G-Virus*, que convertirá a uno de los secundarios de la película en una mole a la altura del recordado *Tyrant*. La trama, situada cronológicamente entre *RE4* y el inminente *RE5*, sigue al pie de la letra el decálogo del cine de zombis y catástrofes: entre los supervivientes del brote zombi del aeropuerto hay una niña, un político traicionero, un policía con la palabra «fiambre» tatuada sobre la frente... y dos héroes, dotados de un notable carisma y nula expresividad en sus rostros. Un sacrilegio en unos tiempos en los que *Pixar* nos ha demostrado que se puede dar emotividad hasta a un zapato. Los japoneses no lo han conseguido, pero al menos nos obsequian con más de hora y media de zombis, sustos y acción... todo lo que querían los *fans* de la franquicia *Resident Evil*.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○

Director
MAKOTO KAMIYA
Guión
SHOTARO SUGA
Género
TERROR/ACCIÓN
País de origen
JAPÓN
Distribuidora
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (DVD)
29,99 € (Blu-ray)



Zombis en dos formatos.
Los extras de la versión DVD incluyen un reportaje, perfiles de los personajes, meteduras de pata, una entrevista al «falso» Leon y un teaser de RE5. La de Blu-ray añade a esto un Pop-up trivial y PIP interactivo.



2009, EL AÑO DE JASON VOORHIES

COINCIDIENDO CON EL REMAKE DE VIERNES 13, PARAMOUNT VA A COMERCIALIZAR EN FEBRERO EDICIONES ESPECIALES CON LAS INCONTABLES (HASTA 8) ENTREGAS DE LAS ANDANZAS DE JASON. LA SEGUNDA Y TERCERA PARTE CONTARÁN ADEMÁS CON EDICIONES EN BLU-RAY. PURO GORE EN HD.



EL INCIDENTE

Una reflexión apocalíptica de M. Night Shyamalan



Una buena dosis de extras para entender cómo crea y rueda su cine Shyamalan.



¿Que algunos esperamos una recopilación de las mejores historias del director de Señales...?

DVD BLU RAY Con el nuevo año y la promesa mundial de mimar un poco más nuestro descuidado planeta, disfrutemos de la última historia de M. Night Shyamalan, en alta definición si es posible. El filme nos invita a reflexionar sobre lo frágil que es la vida humana. Como viene siendo habitual en el director estadounidense de origen indio, con mucha imaginación y un estudiado montaje, no despilfarra en presupuesto y logra mantener la curiosidad del espectador hasta el final para averiguar qué está haciendo que la gente se suicide en masa como los *Lemmings*. La novedad está en un desenlace no tan definido como en otros de sus largos. **SUNSHINE**

Con **MARK WAHLBERG, ZOOEY DESCHANEL, BETTY BUCKLEY**
Director **M. NIGHT SHYAMALAN**
Audios **INGLÉS DTS HD 5.1, ESPAÑOL DTS 5.1, OTROS**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **20TH CENTURY FOX**
30 € (Blu-ray)
19,90 € (DVD)

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○



El culebrón más divertido de la historia, en DVD

Si ya has superado la treintena, seguro que recuerdas *Enredo*, la monumental historia de las hermanas Jessica y Mary, y su demencial familia. Creada en 1977 por Susan Harris, *Enredo* gozó de una gran popularidad en nuestro país, gracias a sus corrosivos guiones que dejaban atrás los delirios argumentales de culebrones «serios» como *Dinastía* o *Dallas*. A lo largo de sus cuatro temporadas hubo de todo: posesiones demoníacas, abducciones extraterrestres, asesinatos, paternidades inesperadas... y un joven Billy Cristal haciendo de uno de los primeros personajes abiertamente gays de la historia.

La primera temporada de este clásico televisivo llega a las tiendas, de la mano de **Sony Pictures H.E.**, en 3 DVD por sólo 29,95 €. Empezarás 2009 a carcajadas.



ZOHAN: LICENCIA PARA PEINAR

Tan divertida como políticamente incorrecta



El gag de los menús infantiles de los restaurantes de The Phantom.



Muchos clamarán por la ligereza con la que se toma el conflicto entre Israel y Palestina.

DVD BLU RAY UMD El primer trabajo en común de Adam Sandler, Judd Appatow y Robert Smigel (creador de los impagables *TV Funhouse* del **SNL**), alcanza insospechadas cotas de genialidad e incorrección política. ¿Cómo definir una película sobre un agente de *mossad* (Sandler), que decide hacerse peluquero en N.Y.? ¿No suena incorrecto? Sus masajes capilares incluyen un «final feliz» con sus ancianas clientas. ¿Y qué decir sobre el delirante archienemigo de Zohan, el terrorista conocido como *The Phantom* (John Turturro)? Los dos se reencontrarán en la Gran Manzana en una comedia que intenta arrojar un mensaje pacifista sobre el terrible conflicto entre israelíes y palestinos. Un tema espinoso que enervará a más de un espectador por la ligereza con el que la película intenta reproducirlo. Pero la intención de sus creadores no era montar polémica, sino hacernos pasar un buen rato. Y creedme, lo consiguen de pleno. Para llorar, ya tenemos la vida real. **B.S.**

Con **ADAM SANDLER, JOHN TURTURRO**
Director **DENNIS DUGAN**
Audios **CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS**
Distrib. **SONY PICT. H.E.**
17,99 € (DVD)
29,99 € (Blu-ray)
12,95 € (UMD)

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○



La calidad de imagen, sobre todo en las secuencias rodadas con cámaras IMAX.

Por quejarnos de algo, quizás la ausencia de secuencias eliminadas.

EL CABALLERO OSCURO

POR **B.S.**







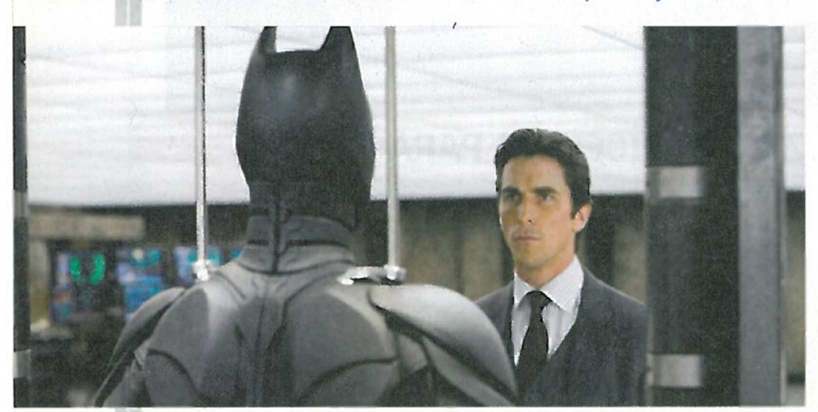
IMAX / Blu-ray: un matrimonio perfecto. La película es una obra maestra sin discusión. La edición, una de las mejores que ha dado el formato BD desde su nacimiento. Muchos extras, audio e imagen de lujo, y secuencias rodadas con cámaras IMAX que te dejarán sin aliento.

El Blu-ray del que todos hablan

DVD BLU RAY A estas alturas no vamos a descubrir a nadie las bondades de la película de Christopher Nolan, y menos aún echar flores sobre la sobrecogedora interpretación del fallecido Heath Ledger como El Joker (haceros un favor, y escuchadle en versión original). *El Caballero Oscuro* y *Wall-E* están copando todos los premios de los críticos norteamericanos, demostrando que dos géneros en teoría menores (el cine de superhéroes y la animación), se pueden convertir en obras maestras cuando caen en buenas manos. Eso sí, pocos sospechaban lo que **Warner Bros** preparaba para la edición *Blu-ray*, aunque sería injusto olvidar las múltiples ediciones DVD, que también son excelentes. Pero permitidnos que nos quedemos con la entrega *Blu-ray* y su extraordinaria calidad de imagen y sonido. Los que nos quedamos con las ganas de ver *El Caballero Oscuro* en una sala IMAX, podemos ahora resarcirnos con el metraje en formato 1.78:1 (IMAX) que reproduce las secuencias más impactantes del largo (el atraco al banco, la persecución en *Batpod*...), perfectamente integradas junto al resto de la película, con un impresionante aumento de la calidad de imagen y ausencia de bandas negras en las televisiones 16:9. A esto se le añade además un explosivo sonido *Dolby TrueHD* en inglés (el castellano en 5.1 es bueno, pero pierde algo de fuelle) y un buen cargamento de extras (algunos en HD). Un peliculón con una edición BD a su altura.

Director
CHRISTOPHER NOLAN
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS H.V.
29,99 € (Blu-ray)
22 € (Ed. 2 DVD)
18 € (Ed. 1 DVD)
18 € (Ed. 2 DVD)

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●○







La Batmoto. La persecución en batmóvil, transformado posteriormente en Batpod, es uno de los momentos cumbre de *El Caballero Oscuro*. Esperad a ver esta secuencia en BD, con una tele grandecita...



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda

ENERO 23

TRANSPORTER 3. Un especialista en entregas de alto riesgo... Una peli de mucha, mucha acción.

ENERO 28

HELLBOY. Al fin en DVD y Blu-ray la secuela El Ejército Dorado.

ENERO 29

SKATE 2. La segunda parte del «simulador de patín» para PS3 con muchas mejoras y novedades.

FEBRERO 2

KAISER CHIEFS. No te los pierdas en directo. Visitan Madrid y actuarán en La Riviera.

FEBRERO 4

KILLZONE 2. Los Helghast vuelven a la carga en PlayStation 3. Esta vez la guerra será mucho más cruel.

FEBRERO 12

OASIS. Primero actuarán en Madrid, en el Palacio de los deportes, y al día siguiente en Barcelona, en el Palau Olimpic de Badalona.

FEBRERO 13

TERROR Y HUMOR. Una comedia de Sean W. Scott (Mal Ejemplo) y un remake de Viernes 13 en cartelera. Y FEAR 2 a la venta para PS3.

Autor JAN, JOSÉ ESCOBAR SERGIO IBÁÑEZ
Editorial: EDICIONES B
Páginas: 192
PVP 15 €



libro

CAMINO TORTUOSO

Afilada y desbordada imaginación

La primera incursión en el terreno de la novela del guionista de cómics británico más hiperactivo y cascarrabias, Warren Ellis, creador de grandes clásicos modernos (*The Authority, Planetary*...), llega por fin a España. Construida sobre un esquema familiar de novela negra, ***Camino Tortuoso*** es en realidad un viaje al lado más oscuro de América... O, al menos, la América que ve Warren Ellis, donde las Constituciones alternativas, secretas y perdidas conviven con sesiones de «bukkake Godzilla», familias presidenciales para las que la palabra disfuncional se queda cortísima, o fiestas de agua salina inyectada en zonas imposibles. Y, bueno, sí, también hay romance y conspiranoia... faltaría más.

Autor WARREN ELLIS
Editorial NORMA EDITORIAL
PVP 15 €



TOP LIBROS GUIONISTAS NOVELISTAS

1. **AMERICAN GODS** Neil Gaiman
2. **EL DIABLO QUE YA CONOCES** Mike Carey
3. **SIR APROPOS OF NOTHING** Peter David
4. **EL LAGARTO HIPOTÉTICO** Alan Moore
5. **GOOD OMENS** Terry Pratchet, Neil Gaiman



TOP CÓMICS TÍTULOS PAREADOS

1. **MORTADELO Y FILEMÓN, AGENCIA DE INFORMACIÓN** Ibáñez
2. **ANACLETO, AGENTE SECRETO** Vázquez
3. **DOÑA TECLA BISTURÍN, ENFERMERA DE POSTÍN** Raf
4. **FILOMENO Y SU TAXI GENOVEVO** Escobar
5. **LOS SEÑORES DE ALCORCÓN Y EL HOLGAZÁN DE PEPÓN** Segura

figuras

EL TÍO GILITO

Una piscina de riquezas

De acuerdo, admitámoslo: hay que ser casi tan rico como el mismísimo Tío Gilito para hacerse con esta figurita del avaro por excelencia de la familia **Disney** practicando su deporte favorito: zambullirse y nadar en la piscina de monedas donde almacena todas sus riquezas. Pero no se puede negar el trabajazo detrás de esta exclusiva figura realizada por Bruce Lau y su espectacular nivel de detalle. No obstante, *fans* de **Disney**, tenemos que daros malas noticias: este Tío Gilito (o Scrooge McDuck, como lo llaman en inglés) no estará disponible hasta principios de 2009... ¡Eh, un momento! ¡Ya estamos en 2009! Pues a buscar se ha dicho, ¡coleccionistas irredentos!

Fabricante ENESCO
Dimensiones 12 CM.
PVP 179 $

cómic

SUPER HUMOR

Un nuevo Superlópez y Lo Mejor de Escobar

El panorama superheroico español nunca ha estado muy nutrido. Pero, salvando al descacharrante *Superioribus*, que sólo los más talluditos del lugar recordarán, hay una figura indiscutible en esto de las mallas y las capas patrias: *Superlópez*. El infame personaje creado por JAN, protagonista de algunas de las historias más tronchantes de nuestro tebeo (*La Gran Superproducción, La Caja de Pandora*...), comienza el año con un nuevo *Super Humor* en las estanterías de las librerías, el decimoprimero ya en la colección de recopilatorios del personaje. El tomo incluye cuatro historias: *Politono Hamelín, Hipotecarión, Iba Caminando*... y *En Busca Del Templo Perdido*. Todas siempre con un ojo en la actualidad y otro en la parodia y el humorazo superheroico.

Pero éste no es el único *Super Humor* que ha llegado con el cambio de año: quienes tengan espíritu coleccionista y cariño por lo añejo, recibirán con alegría el quinto *Super Humor Clásico*, dedicado a José Escobar, con motivo del centésimo aniversario de su nacimiento. Este libro en cuestión recopila historias de algunas de sus series más populares: *Zipi y Zape, Carpanta, Don Óptimo* y *Don Pésimo*.

POR STAN BY



Una novela a lo RPG. A pesar de que Helena no es una jugona, El trono caído bien podría ser el argumento de un videojuego: profecías, guerras, dioses, mundos de ensueño... Kingdom Hearts y Final Fantasy son sus favoritos, aunque confiesa ser muy torpe con los videojuegos. «He visto los gráficos de FF XII y son realmente una pasada, la historia la conozco y tampoco está nada mal» explica la escritora.

entrevista

EL TRONO CAÍDO, HELENA CURULLA

Premio joven promesa por narrar una imaginativa novela a lo Final Fantasy

¿Cuándo empezaste a escribir *El trono caído*?
El Trono, como tal, empecé a escribirlo con 14 años aproximadamente. Sin embargo, muchos personajes los tenía de antes.

¿Cómo una chica de 18 años es capaz de escribir una novela de 363 páginas? ¿De dónde surge esa gran imaginación?
No sé de dónde surgió la inspiración. Simplemente tenía ganas de escribir y lo hice. Al principio era todo más bien un churro, pero al cabo del tiempo empecé a hacer cosas con más sentido.

¿Alguna fuente de inspiración para escribir *El trono caído*?
Tengo muchas fuentes de inspiración. Depende de lo que leo, veo y oigo en cada momento.

Se trata de una novela fantástica... ¿cuáles son tus películas favoritas?
Dragonheart, El Señor De Los Anillos, Underworld ¡y un montón más!

¿Y videojuegos?
No juego con videojuegos, soy muy torpe. Aunque mis favoritos son *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy XII*.

El argumento de *El trono caído* bien podría ser el de un videojuego, ¿cómo te imaginas que podría ser?
¡¡Con gráficos a lo *Final Fantasy*!! No sé... en vez de demasiadas luchas, pondría pruebas en las que haya que utilizar la astucia para conseguir el objetivo. Por ejemplo, haría que hubiese que crear un personaje propio y que se tuvieran que buscar los fragmentos perdidos de la profecía para así poder vencer o evitar (dependiendo de cada personaje y el carácter) la Guerra Final.

¿Qué opinas de las segundas partes? ¿Habrá segunda parte de *El trono caído*?
No va a haber una segunda parte de este libro. Estos personajes ya han contado su historia. Sin embargo, las segundas partes no me desagradan y con según qué libros espero con muchas ganas que haya alguna segunda parte.

¿Tienes más historias que contar?
Creo que sí. Escribir es un *hobby* y una vía de escape de la rutina. En mi cabeza hay un montón de personajes que esperan su turno, aunque voy muy despacio.

POR ANA MÁRQUEZ

FORD KA, CIUDADANO CON ESTILO

Muy cómodo y acertadas posibilidades para personalizarlo.

Poco espacio, sobre todo en altura, para las dos plazas traseras.

Tan equipado como un coche mayor

Las marcas están vistiendo cada vez mejor a sus utilitarios con vocación ciudadana. El **Ka**, con 3,62 metros de longitud y con un interior muy cuidado, pasa a convertirse en un aliado fiel para callejear con toda la comodidad el mundo, aunque también podrás hacer tus «pinitos» en carretera gracias a su estupenda estabilidad.

Comparte plataforma y otros elementos con el **Fiat 500**, pero la suspensión ha sido retocada para hacerla menos seca a la hora de absorber los baches. Está diseñado para cuatro plazas, aunque, más vale que los pasajeros de atrás no sean muy altos, porque darán con la cabeza en el techo.

Por otra parte, el maletero tiene una capacidad de 224 litros, lo que no está nada mal dadas sus dimensiones. En principio se comercializa con dos motores, uno de gasolina de 69 CV de potencia y un diésel de 75 CV, los dos funcionan con suavidad y apenas se percibe su ruido en el habitáculo gracias a la buena insonorización. Los citados motores van unidos a un cambio manual de 5 velocidades. **Ford** ofrece varias posibilidades de personalizar el **Ka** por medio de dos *kits*: uno interior y otro exterior que se pueden combinar a gusto del usuario. Las variantes para individualizar este utilitario son tres: *Digital Art, Tattoo* y *Grand Prix*, y sus precios oscilan entre los 350 y 1.000 €. La versión de gasolina puede adquirirse desde 10.695 € y la de diésel a partir de 12.425 €. ¡Todo un lujo para pasear por la ciudad!



Diseño y lujo. Sólo se vende con el acabado Titanium, el más completo de la marca. Lleva de serie antibloqueo de frenos, ordenador de viaje, aire acondicionado, fijaciones Isofix en asientos traseros, espejos exteriores con regulación eléctrica, radio con lector de CD MP3, llantas de aleación...

MUY FUNCIONAL

Renault Twingo

No es tan lujoso como el **Ford Ka**, pero ofrece una amplia gama de motores, y las versiones menos potentes se pueden comprar a partir de 7.990 €. Mide de largo tan sólo dos centímetros menos que el **Ka**, pero destaca por un comportamiento muy dinámico en carretera. Mejor acabado y más bonito que la versión anterior, y resulta relativamente cómodo viajar en la parte de atrás. Las versiones más caras pueden llevar climatizador, regulador de velocidad, limpiaparabrisas automático, techo panorámico, conexión automática de luces. CD con MP3 y conexión RCA...



POR MOTOR ZETA



ENAMÓRATE

¿Llega San valentín y no sabes qué regalar a tu chic@? Te damos algunas ideas para triunfar ese día.

PARA ELLA

1
Gloss Ma Dame con textura rosa de granadina transparente, Jean Paul Gaultier. **23 €**

2
Merceditas en charol con adorno de hojas en ante, de Biostep. **58 €**

3
Pulsera en acero con charm en forma de llave y corazón, DKNY. **125 €**

4
Vestido de Pepa Loves con estampado de corazones. **36,90 €**

PARA ÉL

1
Gafas de Dolce&Gabbana. **213 €**

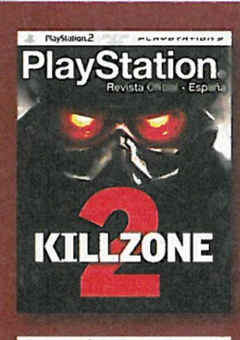
2
Cinturón en piel con estampado de cuadros, de Quiksilver. **37 €**

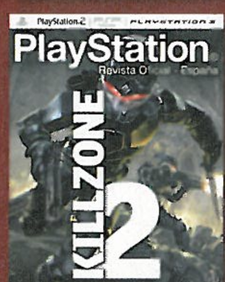
3
Zapatillas Geox en piel con cordones. **95 €**

4
Camiseta de manga corta, de Sweet Year. **95 €**

POR ANA MÁRQUEZ

despedida y CIERRE





LAS OTRAS PORTADAS

Nuestro juego estrella del mes nos ha puesto las cosas muy difíciles. Los grafistas de Guerrilla nos han surtido de todo tipo de material gráfico de alta calidad para la portada y hemos tenido que tomarnos las vacaciones de Navidad para poder decidir cuál es la imagen que más nos gustaba. Para gustos los colores, y creednos, nos ha costado mucho decidirnos por una.



« De fiesta con nuestras amigas de Cuore y OK! Sabemos que os va a dar un poco de envidia, pero aquí tenéis una muestra de lo guapas y simpaticonas que son nuestras compis de otras redacciones. ¡Desde aquí las enviamos unos besos muy fuertes!

Desde aquí retamos a nuestros lectores/as a que superen el récord de Faith: aguantar las ensaladillas verbales de Nemesis durante más de 30 minutos. El afortunado ganador se llevará un disgusto y una foto del Big Ben.

Faith y Nemesis en Mirlo's Edge. Después de ingerir varios litros de aceite de oliva virgen y aguantar la respiración, Bruno «Nemesis» Sol se atrevió a dialogar con la mismísima Faith. Después de media hora de verborrea infinita, la bella heroína le propinó un leñazo y desapareció verticalmente.



» ¡Se nos va Roberto! Después de quince años sirviendo a esta santa casa y escribiendo con ilusión, cariño y esmero sobre videojuegos, nuestro querido e irrepetible R. Dreamer se marcha al lado «oscuro» del videojuego. ¡Desde aquí le deseamos toda la suerte del mundo!

« Robin Hooda. Después de dejarnos con boca y ojos abiertos de par en par con su sesión de fotos para los party games, Anna nos ha obsequiado con una nueva instantánea de su última fiesta de disfraces. ¡Hemos sentido un flechazo!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO STAR OCEAN

Yaowei Sul (BARCELONA)
José L. Pousada González (PONTEVEDRA)
Juan A. Vera López (GRANADA)
Marc Macaya Font (BARCELONA)
Daniel Guillén Sancho (BARCELONA)
Eric Serés Hernández (HUESCA)
Mayte Genovés Canalda (TARRAGONA)
Bruno Molina Primavera (MADRID)
Sonia Castell Quiñones (BARCELONA)
Manuel Valencia Rodríguez (BADAJOZ)
Pablo J. Bardeo González (VALENCIA)
Paloma Rama Moll (VALENCIA)
Daniel Frías Cuartero (ZARAGOZA)
Fco. José Contreras López (ALBACETE)
Manuel Montoya Mora (VALENCIA)
Juan J. Ortiz Casado (MADRID)
José A. Moreno Patrocinio (MURCIA)
Sonia Martín Lauco (BARCELONA)
Juan López Asta (CASTELLÓN)
César Sánchez Cuellar (MADRID)

CONCURSO PERSONA 3

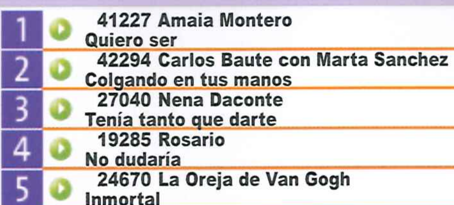
Juan J. Puente Lanzarote (ZARAGOZA)
Carlos Cobos Sánchez (MADRID)
Iván Puertas Romera (GRANADA)
Eva Grané Martí (BARCELONA)
Victoriano Zalama Alonso (VALLADOLID)
Manuel Cuevas Moreno (MADRID)
Fco. Jesús Gómez Fuentes (MÁLAGA)
José C. Gómez Amador (BADAJOZ)
Vanesa Macho Sánchez (BADAJOZ)
Mario Mejías Carazo (GRANADA)
Alberto Gómez Moreira (TARRAGONA)
Gabriel López Peña (SEVILLA)
Francisco Balbino Fernández-Alonso (A CORUÑA)
Samuel Sánchez Medina (MÁLAGA)
Thiago De Souza Lázaro (TARRAGONA)
José A. Rueda Serrano (ALMERÍA)
Rubén L. Lalana Campos (ZARAGOZA)
Jesús Mª. Vallejo Barrasa (TOLEDO)
Tomás Navarro González (BARCELONA)
Jessica Palacio Barrabés (HUESCA)

CONCURSO LITTLE BIG PLANET

Ganador de 1 Little Big Planet + 1 Sackboy edición limitada
Manuel A. Muñoz Suero (MADRID)

Ganadores de 1 Little Big Planet:
Félix Fernández Garrido (CÁCERES)
Matías Soria González (LOGROÑO)
Emilio Muñoz Montoya (MÁLAGA)
Rafael Gazo Lahoz (ZARAGOZA)
Javier Atienza Novillo (BARCELONA)
Sergio Pérez González (ASTURIAS)
Rocío Jiménez Sampelayo (I. BALEARES)
Jesús Carrillo Ruiz (MURCIA)
Juan M. Risquez Arjonilla (BARCELONA)
José A. Flores Carro (HUELVA)
José Lombardía Ferreiro (CÁDIZ)
Beatriz de la Iglesia Rodríguez (A CORUÑA)
Carlos Gómez Salútregui (MADRID)
Natalia Diez Beneítez (PALENCIA)
Maite Gómez Salutregui (MADRID)
María Carmen Ardevínez Montes (MADRID)
Carmen Millán Roca (MÁLAGA)
Antonio Lloréns Molina (CASTELLÓN)
Andrés García Cillero (MADRID)
Abraham García Romero (HUELVA)
Miguel Díaz Nieto (ASTURIAS)
Carlos López Benito (SORIA)
Alexis Jorge Hernández (TENERIFE)
Jesús Navarro Puerto (CÁDIZ)







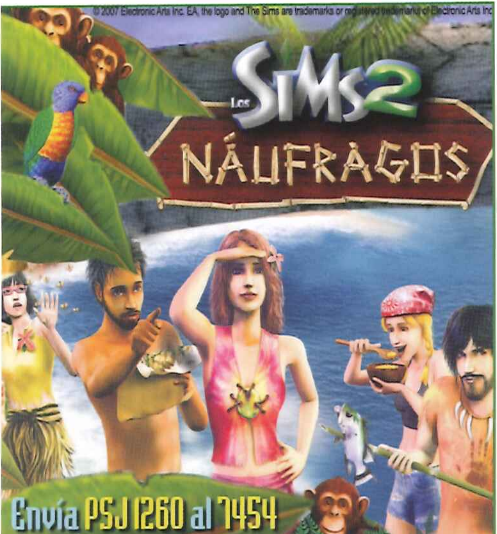
1. 41227 Amaia Montero
Quiero ser
2. 42294 Carlos Baute con Marta Sanchez
Colgando en tus manos
3. 27040 Nena Daconte
Tenía tanto que darte
4. 19285 Rosario
No dudaría
5. 24670 La Oreja de Van Gogh
Inmortal
6. 73751 Kate Ryan
Voyage Voyage
7. 16674 El Canto del loco
Peter Pan
8. 25554 Melendi
Un violinista en tu tejado
9. 42429 Craig David y Alex Ubago
Walking away
10. 24231 Rihanna
Disturbia

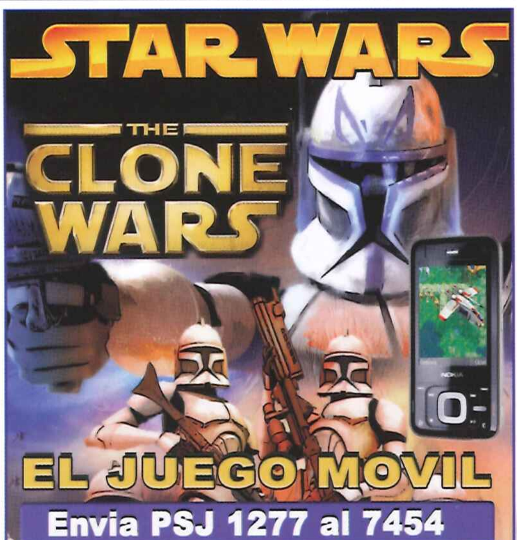
SIN ALTAS NI SUSCRIPCIONES

Sonidos reales y Personajes famosos

TERROR	Sonidos fantasmales
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
FFGOMEZ	¡A la mierda!
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
RAPMALIGNO	El rap del Dr. Maligno
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro
REY	Por que no te callas...?
SHINCHAN	Risa de Shinchan
EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
LUISMA	Como el Luisma no se entera
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
GALLINA	Gallina imitando un fórmula 1
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...

Ayuda
Ej: Envía PSM TERROR al 7454 y se te pondrá la carne de gallina cada vez que lo escuches



















onsultar compatibilidad en www.olemovil.com. Su número móvil queda registrado en bdd inscrita en la APD, responsable Jet Multimedia España S.A., y ud. otorga su consentimiento para utilizarse para envíos gratuitos de ofertas de olemovil. om. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja y ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición indicando su teléfono a info@olemovil.com. Coste máx de SMS: 1,5€ sin IVA. (Necesarios 3 sms para fotos, animaciones, olifónicas, sonidos reales, tonos reales y videos; 4 sms para temas y canciones completas, 5 sms para juegos y videoclips). Necesaria conexión GPRS. Costes de conexión wap asociados al operador no incluidos. Menores de edad necesitan onsentimiento de sus padres. 803/806: Precio máx. Red Fija 1,16€/min. Red móvil 1,51€/min IVA incluido. Chat: máx 1,50€ sin IVA/SMS. 803 y Chat: Mayores de 18 años. Delicom, SL. Apdo. Correos 47107 - CP 28080 Madrid.